Dupla DVD
11 demo+54 video

teljes játék: SUDDEN STRIKE

PC GURU

A szenvedélyes játékosok magazinja 2005. No. 05

nº 1 Magyarország legolvasottabb játékmagazinja

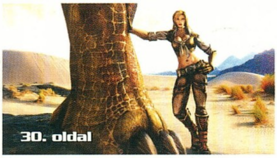
The Lost Chapters
Fable
Peter Molyneux fantasztikus szerepjátéka PC-n!

exkluzív előzetes

teszt
DOOM 3
Resurrection of Evil
Félelmetesen jó!

beszámoló
CeBIT
2005 új technológiái

végigjátszottuk
Panzers Phase 2
Jobb, mint az eredeti!



PARAWORLD
előzetes

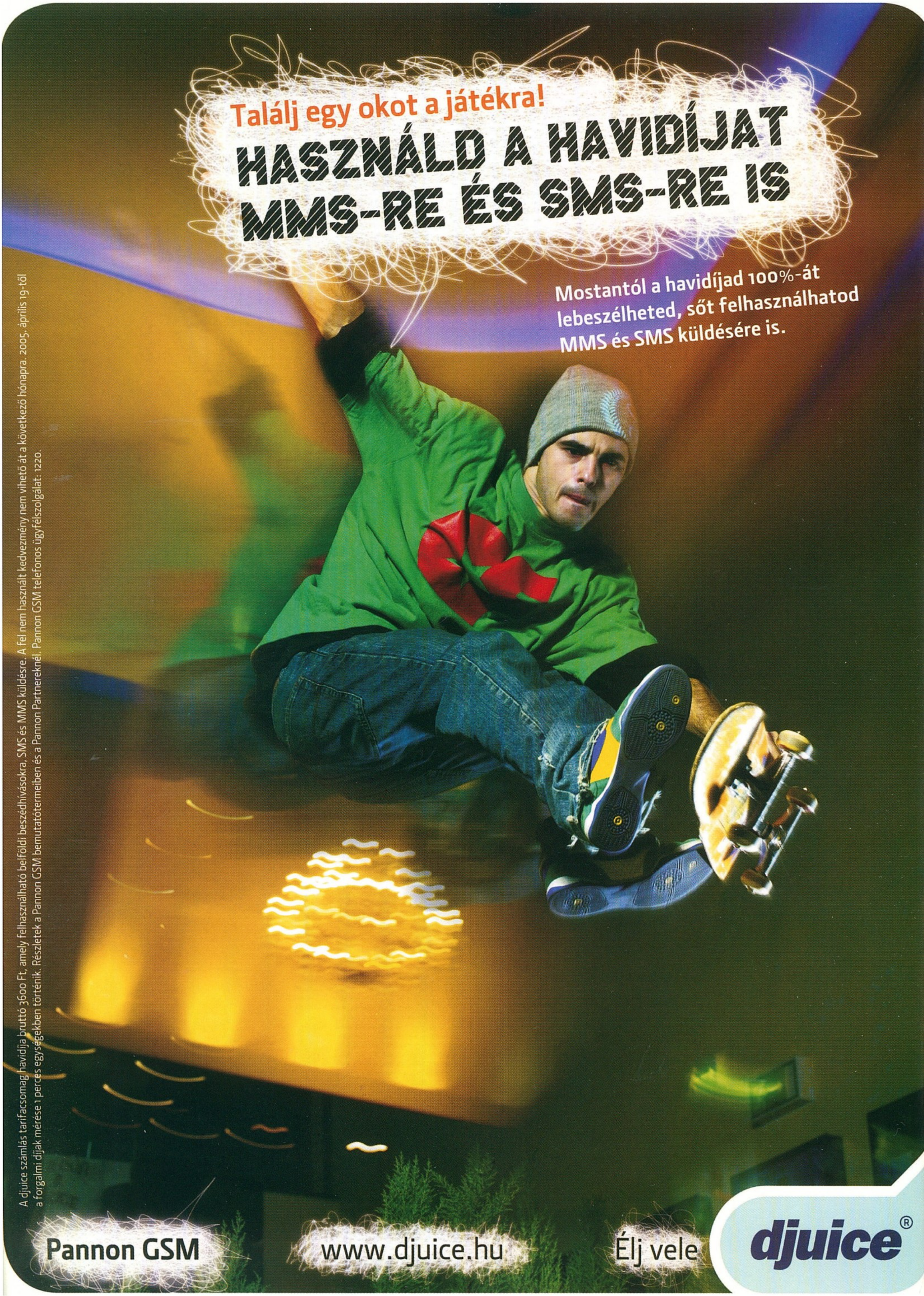
DRIV3R
teszt

DREAMFALL
előzetes

ára: 1796 Ft

előfizetéssel csak: 1347 Ft

DVD tartalom: Játékdemók / 1944: Battle of Bulge Chronicles of Riddick Creature Conflict Empire Earth 2 Fire Captain LEGO Star Wars Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude Robots Still Life The Bard's Tale Trackmania Sunrise Videók / Act of War Battlefield 2 Panzers Phase 2 Cold Fear Dead to Rights 2 DRIV3R Doom 3: Resurrection of Evil MotoGP 3 Pariah Psychonauts Scar Sudeki Total Overdose Worms 4: Mayhem...


Találj egy okot a játékra!
HASZNÁLD A HAVIDÍJAT MMS-RE ÉS SMS-RE IS
Mostantól a havidíjad 100%-át lebeszélheted, sőt felhasználhatod MMS és SMS küldésére is.
A djuice számlás tarifacsomag havidíja bruttó 3600 Ft, amely felhasználható belföldi beszédhívásokra, SMS és MMS küldésre. A fel nem használt kedvezmény nem vihető át a következő hónapra. 2005. április 19-től
a forgalmi díjak mérése 1 perces egységekben történik. Részletek a Pannon GSM bemutatótermeiben és a Pannon Partnereknél. Pannon GSM telefonos ügyfélszolgálat: 1220.
Pannon GSM
www.djuice.hu
Élj vele
djuice®

Sziasztok!

Annyi minden történt az elmúlt hónapban a szerkesztőség háza táján, hogy nem is tudom, hogy fogom ebbe az egy oldalba belesűríteni! Először is a Stormregion főhadiszállásáról érkezett kódolt üzenet, hogy elkészült a Panzers kiegészítő lemeze, a Phase 2, nincs-e kedvünk tesztelni. Talán nem okozok nagy meglepetést, ha elárulom: volt kedvünk. A játék kiadója, a CDV ugyan kicsit bekavart azzal, hogy az utolsó pillanatban kikötötte, hogy csak „bétateszt" címke alatt hozhatjuk le a cikket. Ha tehát német akcentussal beszélő gyanús alakok arról érdeklődnének, mit olvastatok a játékról a Guruban, mindenképpen mondjátok azt, hogy bétatesztet! Elég, ha ti meg mi tudjuk, hogy a végleges játék végleges tesztje volt az... A fejlesztőpápa Peter Molyneux is megunta, hogy heti rendszerességgel zaklatjuk PC-s Fable-ért, és bejelentette a zseniális RPG számítógépes verzióját – mi meg leírtunk róla mindent, amit tudni lehet és érdemes. Na és megérkezett a Doom 3 első kiegészítő lemeze is – és csodák csodájára mindenben felül tudta múlni a nagy elődöt!

Mindemellett kiállításról kiállításra bejártuk a fél világot: ügynökeink ott voltak a Game Developers Conference-en, a CeBIT-en, és az Intel Developer Forumon. Meghívást kaptunk Londonba is, a Ubisoft E3 előtti nagy játékshow-jára, ahol a szimpatikus francia cég bemutatja az öszszes, fejlesztés alatt álló játékát a Prince of Persia 3-tól az új Splinter Cellen át a King Kongig, az új Heroes, Might and Magic-, Far Cry- és Brothers in Arms-játékokig. Apró szépséghiba, hogy a két szép szemünkért nem voltak hajlandók a bemutató időpontját a mostani lapzártánk előttre hozni, szóval ez csak a következő számunkban lesz aktuális. De akkor nagyon!

Mindeközben a szerkesztőséget uraló World of Warcraft láz sem akar csillapodni, korrnéni szexi troll sámánja például lassan a szerkesztőség összes többi tagjának karakterét leköröz– kivéve Chris mérsékelten jóképű ork harcosát, aki 427 óra tiszta játékidő után elérte a maximális, 60. szintet! Aztán rögtön új karaktert kezdett fejleszteni, mert „a harcos túl gyenge volt"... Kezd érlelődni a gyanú, hogy Chris vagy a DVD összeállításához, vagy a WoW-ozáshoz alkalmaz mélyen alulfizetett illegális kínai vendégmunkásokat – rábizonyítani még nem sikerült, de rajta vagyunk az ügyön.

Közkívánatra meghosszabbítottuk előfizetési akciónkat, aminek keretében olyan játékok közül választhattok ajándékot, amelyeket sokan kértetek teljesjáték-mellékletnek, de a kiadójuk, az Electronic Arts nem hajlandó őket újságmellékletre eladni. Jól kicseleztük őket...! Nagy sikert aratott a múlt hónapban indított SMS-Guru is, aminek eddigi szolgáltatásait, a hírlevelet, és a nyereményjátékot (most éppen a szerkesztőségben kallódó Splinter Cell Chaos Theory példányokat sorsoljuk ki) most háttérkép-letöltéssel egészítettük ki.

Véget ért három hónapon át tartó nyereményjátékunk is, megtartottuk a sorsolást (volt közjegyzőnk is, meg minden!), de az izgalom fokozása érdekében még nem áruljuk el, ki viheti el tőlünk a 400 ezer forintos álom PC-t. Majd a jövő hónapban, vidám képriport keretében (addig talán Hancu is rendet rak végre az asztalán)...

Sasa

A Guru legyen veletek!
A következő PC Guru **május 13-án** jelenik meg!

(...de aki nem bírja ki addig, a Teréz körút 47. alatt található IT média boltunkban már két nappal az utcai megjelenés előtt hozzájuthat a vadonatúj PC Guruhoz!)

Tartalom

05 **Aktuális**

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Sudden Strike 08 DVD melléklet

22 **Bemutatók**

22 Fable: The Lost Chapters 30 ParaWorld 38 Dreamfall 42 Game Developers Conference 2005

44 **Ismertetők**

46 Doom 3: Resurrection of Evil 50 DRIV3R 56 Codename Panzers Phase 2 64 Act of War: Direct Action 70 Darwinia 72 Project Snowblind 76 Silent Hunter 3 80 Cold Fear 84 Spellforce: Shadow of the Phoenix

80 **Rovatok**

86 NosztalGuru 88 A világ legbefolyásosabb emberei 90 Gondolatébresztő 92 Mentőöv 120 Homok a gépezetben

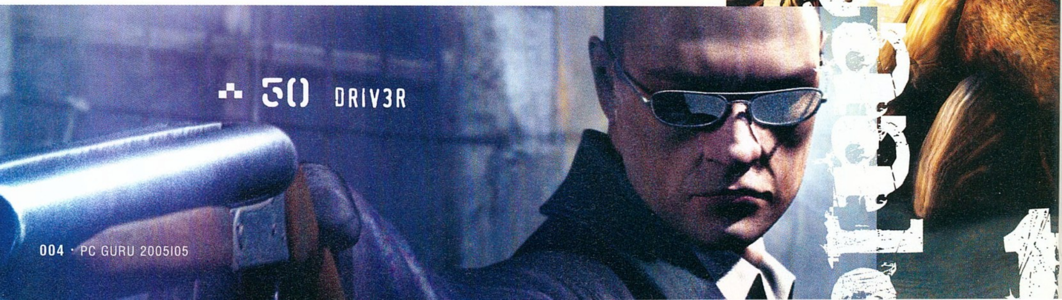
94 **Hardver**

96 Hardver hírek 98 Ageia PhysX PPU 102 CeBIT 2005 106 Prohardver! rovat 108 Intel Developer Forum 2005 110 A PC-k hangja 2. rész 112 A 3 Dimenzió és az idő 2004/1 118 Hardver bemutatók

122 **Külvilág**

122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD...

30 PARAWORLD



Megérkezett a Doom 3 és a Panzers első kiegészítője. Melyik játékhoz vársz hasonlóan színvonalas kiegésztő lemezt?

SASA

Ilyen téren egyetlen kívánságom lenne: az xboxos Halo2-nek szeretném átélni az igazi befejezését. Aki esetleg nem tudná, az eredeti játéknak körülbelül úgy van vége, mint a Mátrix második részének. Nem hogy nem varrtak el minden szálat, de a központi történetet egyszerűen félbehagyták, ráadásul – természetesen – éppen a legérdekesebb, legizgalmasabb résznél. Bár a legtöbb Bungie-s fejlesztő valószínűleg már Xbox 2-n dolgozik, én mégis elvárnám, hogy még ugyanezen a masinán irthassam ki a Covenantokat. Igaz, egy kiegészítőt már bejelentettek, az viszont csak néhány multiplayer-pályát fog tartalmazni; és mivel még nincs Xbox Liveom, ezzel nem sokra megyek...

HANCU

A WoW-ot vágnám rá reflexből a kérdésre, de azt hiszem, még a Blizzard tempójával számolva is tuti kijön vagy két kiegészítő, mire az összes, nekem tetsző kaszttal és fajjal elérem a 60-as szintkorlátot... Így inkább a mostanság méltatlanul háttérbe szorított kedvencemet, a Pirates!-t említem, amiben még rengeteg továbbfejlesztési lehetőség van. Új hajótípusok, nagyhatalmak, keményebb kalózok, elásott kincsek, sok új kaland, erősebb történetszál, és könyörgöm: multiplayer! Legalább a hajócsata erejéig, ha azt már Xboxra leprogramozták...!

CHRIS

Mivel most semmi mással nem játszom, mint a World of Warcrafttal, kizárólag ahhoz tudnék elképzelni valamilyen jó kis kiegészítőt. Legyen magasabb a szintkorlát, kérek új labirintusokat, új fegyvereket, vagy ha már listát írok, akkor teljesen új szakmák is hasznosak lennének. A pletykák szerint erre egyébként már nem is kell sokat várnom... Ezután jó lenne egy Chaos Theory vagy egy Republic Commando expanzió, mivel ezek a játékok nagyon rövidek voltak, ráadásul az előbbihez kevés többszereplős térkép volt mellékelve.

GRATH

Mivel Chris nyerte a megtiszteltetést, hogy a halál bizonyosságával közeledő World of Warcraft kiegészítőt várja, nekem marad a második legjobb dolog: a Splinter Cell. Bár általában lehúzzuk és megvetjük az olyan kiegészítőket, amelyek mindössze néhány pályát tartalmaznak, ezúttal kivételt tennénk. Bőven elég lenne mondjuk 15 kooperatív pálya, és alig egy-két új tárgy; egy sarok mögé belógatható tükör például sokszor mentette volna meg az irhánkat. És ha már itt tartunk, jó lesz, ha a negyedik részre kitalálják, hogy miként működhet a három-, netán négy fős kooperatív játék...

JOC

Egy kiegészítőre sem várok anynyira, hogy vágnám a centit és számolgatnám a napokat, de ha mégis választani kell, a leginkább a Half-Life 2 kiegészítőjét várom, mivel ez volt az a játék, amivel mostanában a legtöbb időt eltöltöttem. Meglehetősen ellentmondásos hírek keringenek azzal kapcsolatban, hogy mikor fog elkészülni a plusz lemez, de abban biztos vagyok, hogy előbb-utóbb előrukkolnak vele. Már csak azért is, mert a Doom 3-hoz is kijött az első ilyen lemez, a RoE, és ezt a Valve nyilvánvalóan nem hagyhatja szó nélkül...

GABEN

Ha nagyon muszáj, akkor mondjuk az e számunkban bemutatott Darwiniához... de abban már grafikusok is közreműködhetnének... szerintem.

RICCO

Természetesen a Diablo 2-höz, de nem keseregnék azon sem ha a World of Warcraft lepne meg valamivel.

Figyelem!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2005-ben sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2005 május 13-án jelenik meg!

Tankszétlövős, gyalogságaprítós... Szerintem...

Sudden Strike

írta · Tika

fejlesztő > fireglow **kiadó** > cdv **web** > www.suddenstrike.de

Miután múlt havi melléklet-témánk, a Weird War, rekeszizom-fejlesztő módszerekkel sikeresen leépítette a II. világháború nimbuszát, kötelességünknek éreztük biztosítani, hogy a hadviselő felek egy profi előadás keretében komolyabban is megkarcolhassák egymást, illetve végigszántsák Európát. Választásunk azért esett a ma már klasszikusok közé sorolt Sudden Strike-ra, mert ez volt talán az első igazán jól sikerült real-time világháborús játék – és mert rengeteg óra felhőtlen kikapcsolódást nyújt mindenkinek.

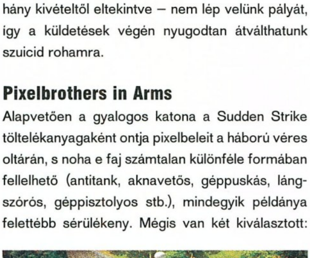
Szívemnek több okból is kedves ez a játék, hisz a karlsruhei központú CDV anno ezzel indította útjára világháborús játéksorozatát. Emlékeztetnék mindenkit, hogy a Sudden Strike projekt még mindig fut (hamarosan 3D-be költöznek, vagy inkább öltöznek a szereplők), s emellett ugye felsorakozik a Blitzkrieg, sőt, nem utolsósorban a Codename: Panzers is ott van a kiadó paletttáján. A klasszikus Close Combat-sorozat elmaradása után így bátran mondható, hogy a CDV lett a szobagenerálisok legnagyobb támogatója.

Ne gyűjtögess, gyújtogass!

A Sudden Strike valós idejű stratégia, amely realitásra törekszik, de a történelemkönyvek lapjait nem kezeli szentírásként, hisz a műfaj szórakoztató jellege megbocsát némi eltévelyedést. Így fordulhat elő, hogy a normandiai partraszállás mellett helyet kaptak olyan küldetések is a játékban, amelyek valós gyökerekkel ugyan nem rendelkeznek, de a korabeli hadszínterek bármelyikén elképzelhető szituációt jelenítenek meg. Nem kötelező, de javallott sorrendben letudni a hadjáratokat, a szövetségesek nyújtotta erőfölény ugyanis önbizalmat adhat a későbbiekben, hisz a másik oldalon, a németeknél már jelentős számbeli hátránnyal indulunk – amit még a ritkásan felbukkanó Tigris és Párduc tankokkal is csak nehezen tudunk kezelni. A Szovjetunióval ismerkedve pedig észrevehetjük, hogy a szivató tövig ki lett húzva – itt már kőkemény taktikázásra lesz szükségünk, ha túl akarjuk élni a telet... Érdemes megjegyezni, hogy ebben a játékban nincs nyersanyaggyűjtés, egységgyártás vagy -vásárlás. A hangulatos eligazítás után egyszerűen beömlik a pályára seregünk, amit kisebb-nagyobb erősítések egészítenek ki a küldetés későbbi periódusaiban. Jellemzően a haderőnk – néhány kivételtől eltekintve – nem lép velünk pályát, így a küldetések végén nyugodtan átválthatunk szuicid rohamra.

Pixelbrothers in Arms

Alapvetően a gyalogos katona a Sudden Strike töltelékanyagaként ontja pixelbeleit a háború véres oltárán, s noha e faj számtalan különféle formában fellelhető (antitank, aknavetős, géppuskás, lángszórós, géppisztolyos stb.), mindegyik példánya felettébb sérülékeny. Mégis van két kiválasztott:



Egyedül levezényeljük a Market Garden hadműveletet

Szinte lehetetlen: a híd nem volt túl messze!

fénylő tekintetünket különösen a mesterlövész és a tiszt felé fordítsuk, utóbbi ugyanis messzebbre lát, mint a többi, előbbi pedig messzebbre lő, így halálos kombinációban járhatják a vidéket. Másik hasznos tagja seregünknek az utász, aki a műszaki akadályok telepítésén túl (szögesdrót, tankcsapda) a hidakat is helyrekalapálja, vagy éppen pontont húzhat egy folyó két partja közé.

A harci cselekményeknek a felderítés az alfája és ómegája, azaz idejében észlelni az aknamezőt, vagy a beásott, páncéltörő löveget, hogy a messzire hordó fegyverek (rohamlövegek, tüzérségi ütegek) időben reagálhassanak. A gépesített gyalogság fogalma a teherautókkal kerül a játékba – ezek jócskán lerövidítik az akciók közti intervallumokat, de a négykerekűekhez csatolhatók a kulcsszerepet betöltő tüzérségi eszközök is.

Ha nem megy becsületesen...

...akkor jöhetnek a piszkos módszerek. Az Enter lenyomásával hozhatjuk elő a Cheat-ablakot, és ide írhatjuk be a kémek által megszerzett szupertitkos szuperfegyverek előhozatalához szükséges kódot.

**nofog - Az egész térkép megmutatása
**superman - Sérthetetlenség
**starcraft - 99 bombázót kapunk

A kódok elején a ** fontos!

Ha nem megy a játék

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt több számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért, annak több oka is lehet, de mielőtt még elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb dreiverek. Ha nem tudod biztosan, a következőket kell tenned:

1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce sorozat) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, azon belül a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:
- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

A Sudden Strike minimális gépigénye: Pentium II 200 MHz processzor, 32 MB memória, 2 MB-os DirectX 7 kompatibilis videokártya

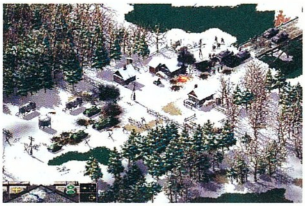
A játék megjelenésekor jócskán előremutató lépésnek számított, hogy a lövegek mögül kézifegyverrel lekaszált kezelők helyére a saját embereidet ültethetjük – nosza ünnepeljük meg ezt az újítást, és használjuk ki a lehetősséget! Ha tisztek is vegyülnek a kezelőszemélyzet közé, az addig szinte vaksi eszköz látóköre kitágul, pontosabban lő, és gyorsabban tölt. Ez egyébként egyetemes igazsága a Sudden Strike-nak: minél nagyobb a tűzerő, az adott eszköz látása annál korlátozottabb. A különösen fájdalmas veszteségeket elkerülendő tehát értékes páncélosainkat csak a gyalogság, vagy más támogatóeszköz által felderített célokra érdemes rázúdítani.

Az egységek korlátozott mennyisége megkívánja, hogy a javító- és mentőkocsikat mihamarabb munkába állítsuk. Minden egyes katona, jármű adott lőszermennyiséggel rendelkezik, amit ha elpuffogtat, legfeljebb szemmel verheti az ellenséget – ám a javítókocsi a készlet erejéig ezt is orvosolja. Ha kimerült a feltöltési lehetőség, a pályákon elszórt lőszerességládák begyűjtésével a kiosztott muníció visszapótolható.

Durván megbüntetjük az engedély nélküli malactenyésztőket

Sudden „kvázi 3D" Strike

Az izometrikus megjelenítés egyik legszebb iskolapéldáját tárja elénk a Sudden Strike, emlékeztetve, hogy a 3D-s csúcsragadozók előtt is volt élet. Akkoriban megdöbbentő ígéretnek hangzott, hogy némely pályán 1000 egység fog elő- illetve felfordulni, de a megjelenés után eloszlottak a kétségek. Valóban hatalmas hadseregek cirkálnak minden oldalon. Emellett vegyük észre a gyönyörű tájat, az aprólékosan kidolgozott épületeket, és az egységek kimunkált sprite-jait. A földet felszaggató robbanások, a sokadik találat után kigyulladó nehézpáncélos idilli látványához még olyan – mai szemmel nézve is – parádés megoldások társulnak, mint a rommá lőhető házak, hidak, vagy épp a totális pusztítás képei, amint a havas téli tájat végigszántja egy bombázó. Utóbbihoz kapcsolódik, hogy a légierő aktív szerepet tölt be minden nációnál, így korlátozott mennyiségben felderítőgépekhez, deszant-szállítókhoz, és bombázókhoz férhetünk hozzá, ha a minitérkép mellett lévő repülőgép ikont aktivizáljuk. A küldetések teljesítéséhez nélkülözhetetlen masinák sajnos a nagy számban telepített légvédelmi ütegeknek törvényszerűen áldozatul esnek, de többnyire csak a feladat végrehajtása után.



Tél Tábornok is a mi oldalunkon áll

Point and click

Az irányítás követi az RTS-ek hagyományait, talán csak a Pause gomb lenyomása után fagyasztott állapotban kiadható ukázok törik meg a szokásos sablont, illetve a Shift nyomvatartása alatt kiadható parancsláncok. Shiftelve útvonalakat jelölhetsz ki, vagy az adott teherautót utasíthatod, hogy vegyen fel egy löveget, majd menjen a kijelölt pozícióba. Az egységek vezénylése közben tekintettel kell lenned a találati zónákra, hiszen hiába a sávosan megadott életpont, a szemből érkező skulók kisebb kárt tesznek tankban, emberben egyaránt – hátulról viszont ugyanolyan adag lőszer sokszoros pusztítást visz végbe. A járművek a találati zónákon kívül modellezik a sérüléseket is, ennek ékes bizonyítékai a mozgásképtelenné vált, de még nem felrobbant páncélosok. Az idilli táj nem csak szépségét kínálja, de az épületekbe, betonbunkerekbe el is rejtheted a katonáid, jóval több védettséget biztosítva nekik, ám a látókörük egyúttal beszűkül, amit a magasabb pozíciókban (kiváló példa erre az őrtorony) logikusan jócskán kitágított látómezővel ellensúlyoz a játék.

Tippek és trükkök

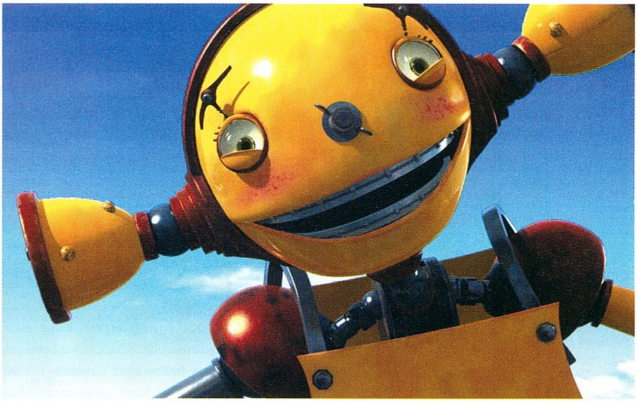
A rush taktika a Sudden Strike-ban nem működik, tehát tömegben megindulni egyenlő az öngyilkossággal. Ha lehetőségünk van rá, küldjünk repülőgépet az eligazításkor látott ellenséges koordinátákra, az oda vezető utakat pedig néhány feláldozható gyalogos tesztelheti akna ellen (ha pozitív a próba, azaz valamelyik felrobban, jöhet aknakeresés funkció). A tüzérségi ütegeket mindig vontassuk magunkkal, a sereg hátsó részére koncentrálva a teherautókat, de némi gyalogos fedezet alatt. A felderítő járműveket – motorbiciklik, terepjárók – használjuk arra, amire valók, azaz gyors helyzetfelmérés, majd iszkiri! A lassú, de folyamatos előrenyomulás széles arcvonalon a legcélravezetőbb, továbbá ne spóroljunk a tüzérséggel, harcérintkezés esetén talpaljunk kellő távolságba a tűzvonaltól, és hajrá! A sérült járműveket azonnal vonjuk vissza, és javítsuk meg. A sereg élén a mesterlövész-tiszt páros meneteljen, szorosan a nyomukban a fő tűzerő (tankok), a légideszant pedig az ellenség hátában, a felderített tüzérségi ütegek elfoglalásával tehet jó szolgálatot.

Erőink eltaposnak minden ellenállást

A Sudden Strike egy a közelmúlt gyöngyszemei közül, amelyben megelevenedik a 2. világháború; érdemes megnézni, amint Katyusák ontják magukból a rakétákat, darabokra szabdalva a tájat, vagy amikor Párducok és Tigrisek küzdenek Shermanokkal, de említhetném a békés, falusi látképet is, amely pillanatokkal – és egy minden képzeletet felülmúlóan destruktív légitámadással – később már csak por és hamu formájában létezik. Remélem a kisebb hiányosságokon – mint a csapnivaló útvonalkeresés – némi rutinnal könnyen túlléptek, és sikeresen veszitek az egyébként nem túl könnyűre sikerült akadályokat!

DVD tartalom

Gazdag négy hetet tudhatunk magunk mögött, játék-megjelenésekből és demókból sem volt hiány az elmúlt időszakban! Ennek tükrében most is sikerült teletöltenünk DVD mellékletünket jobbnál-jobb demókkal, látványos animációkkal, és nem utolsósorban érdekes rovatokkal. A korongunkra felkerült különféle programok mellett felhívnánk figyelmeteket Killing Spree rovatunkra is, ahol megtalálhatjátok a FIFA 2005-höz készült HSP kiegészítőt (az Arany Ászok labdarúgó liga összes csapatával), és a 0.3-as verziójú Point of Existence modot Battlefield Vietnamhoz.



Chronicles of Riddick

Vin Diesel produkciója már hónapok óta megtalálható a boltok polcain. Most, hogy jókora csúszással megérkezett a demó is, újabb indokot kereshetünk a játék előbányászására, amit semmiképp sem fogunk megbánni. A kicsit erőszakosra sikeredett játék remekül illeszkedik a film mellé, hiszen itt tárul fel előttünk a főszereplő sötét múltja. Mindemellett nagyszerű grafika és remek hanghatások a játék főbb jellemzői – akinek még nem volt hozzá szerencséje, most mindenképp tegyen egy próbát!

W, A, S, D Irányítás
C Guggolás
Control Kihajolás
V Váltás fegyverek közt
E Használat
F Elemlámpa be / ki
F5 / F9 Gyorsmentés / töltés

LEGO Star Wars

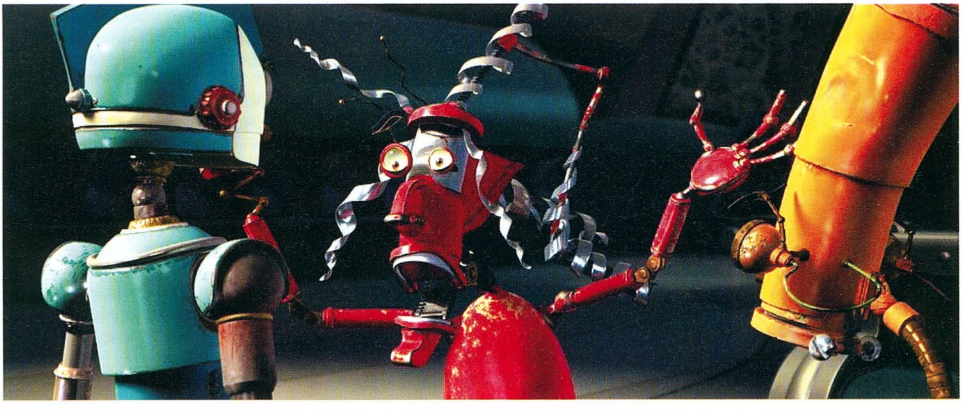
A George Lucas által mozivászonra álmodott világot számtalan alkalommal láthattuk már viszont játékokban. A népszerű történet szereplőit és járműveit évek óta forgalmazza a LEGO cég is, mely hasonlóképp a filmekhez, óriási sikert arat világszerte. Habár sokan kinőttünk már az építős játékból, ez a játék egyáltalán nem olyan gyerekes, mint amit a cím hallatán esetleg elképzelünk. Legfőbb jellemzője a nagyszerű humor, de remek grafikája és John Williams által komponált zenéje is garancia lehet a sikerre. Ketten játszva a közelmúlt egyik legélvezetesebb alkotása, feltétlen próbáljátok ki!

Kurzorgombok Irányítás
J Fegyver használata
L Erő használata
K Ugrás
I Kijelölés

Robots

A magyar mozikban jelenleg is vetített egész estés animációs film alapján készült játék kifejezetten a gyerekeket célozza meg. Egyszerű mászkálós, ügyességi program, melyben különféle feladatokat kell főhősünkkel megoldanunk. Mivel az irányítást alapvetően kontrollerre tervezték, billentyűzetről kicsit nehézkesen boldogultunk vele, de ettől függetlenül szép grafikájú, élvezetes alkotásról van szó. Sajnos a kipróbálható demó igen rövid, de talán ösztönözni fog egyeseket a teljes verzió beszerzésére.

W, A, S, D Irányítás
Szóköz Ugrás
M Akció
TAB Leltár
Control Csúszás (futás közben)
P Rugás
I Dobás (lenyomva tartani)



Turkáló

A Turkáló könyvtárunkban található felhasználói programok közt mindig ott vannak a legújabb és leggyakoribb videokártya driverek is! Az elmúlt hetekben mindkét népszerű grafikuskártya-gyártó drivereiből érkeztek újabb verziók, nVidia chipkészlettel rendelkezőknek befutott a 71.84-es Detonator (Windows 98-ra és XP-re is), ATI tulajdonosoknak pedig az 5.3-as Catalyst. Ezeket a csomagokat, no és persze a legújabb DirectX9.0c-t érdemes feltelepíteni azokra a gépekre, melyekben ilyen videokártyák vannak.

Rovatok a DVD-n

GTA – Mindig nehéz eldönteni, melyik rovatunkra hívjuk fel épp figyelmeteket, így most sem vagyunk könnyű helyzetben. Ezúttal GTA rovatunkat emeljük ki a sorból, ugyanis az első szám óta folyamatosan bővül és terjeszkedik, népszerűsége pedig egyre nagyobb. Ha még nem láttad volna, mellékletünket böngészve feltétlen kattints rá!

3D rovat / Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / Futballmenedzser / GTA / Hatalom Kártyái / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Old Hardware / Photoshop / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Shareware játékok

Inago Rage – Az Inago Rage igazi műremek! Intenzív játékmenettel megáldott FPS-ről van szó, melyben a feladatunk annyi, hogy begyűjtsük a pályákon található színes gyémántokat, majd elintézzük az aknákat és ellenfeleinket. A néhol trükkös, de szerencsére nem túl nehéz pályákon gyorsan végezhetünk – ahogy az lenni szokott, feladataink eleinte egyszerűek. A képregényes formában haladó történet nem tartalmaz nagy csavarokat, kihívásokban viszont igen gazdagra sikeredett.

A HSP minden FIFA 2005 tulajnak kötelező!

Dinner Dash / Jets'n'Guns / Creatrix / Cellblock Squardrons / Cactus Bruce and the Corporate Monkeys 1.4 / Globy / Magic Vines / Pharaoh's Arrows / Plummit / Sea Wolves / Treasure Mole: Winter Vacations

A Vietkong Fist Alpha kiegészítője rajta van a DVD-n

Animációk

E havi számunk DVD melléklete dugig van töltve különféle animációkkal! A rengeteg videóanyag közül feltétlen tekintsétek meg a legújabb Battlefield 2 és a Codename: Panzers Phase 2 képsorokat, melyek döbbenetes játékokat sejtetnek.

Act of War / Aurora Watching (3) / Battlefield 2 / Boiling Point (2) / Codename: Panzers Phase 2 / Cold Fear / Combat: Task Force 121 / Dead to Rights 2 / Doom 3: Ressurection of Evil / Dragonshard / Dungeon Lords / Everquest 2: Bloodline Chronicles (2) / F.E.A.R. / Gods and Heroes (4) / Madagascar / Moto GP 3 / Pariah (3) / Pshychonauts (3) / Robots / Roma Victor (6) / Scar / Silent Hunter 3 (4) / Stolen / Stronghold 2 (3) / Sudeki (2) / Taxi 3 (5) / Total Overdose / Worms 4: Mayhem

Javítások

Megjelent a Vietcong Red Dawn című ingyenes kiegészítő lemeze, melynek telepítésével a játékot is feljavíthatjuk az 1.6-os verzióra. A csomagban helyet kapott jó néhány új többszereplős pálya, sőt egy új kooperatív hadjárat is. Ezen kívül használhatunk AI botokat a multiplayer pályákon, illetve megváltoztatták a főcímzenét is.

Act of War: Direct Action 1b / Brothers in Arms v1.02 / Driv3r update 1 / Legacy: Dark Shadows v1.4 / Myst 4 v1.03 / Need for Speed Underground 2 v1.02 / Painkiller v1.63 / Psychotoxic v1.04 / Sid Meier's Pirates! v1.01 / Silent Hunter 3 v1.1 / Söldner: Secret Wars v33588 / Trackmania v1.2.6 / Vietcong: Red Dawn kiegészítő és patch (v1.6) / Warcraft 3: Reign of Chaos v1.18 / Warcraft 3: the Frozen Throne v1.18

Játékdemók: 1944: Battle of Bulge / Chronicles of Riddick / Creature Conflict / Empire Earth 2 / Fire Captain / LEGO Star Wars / Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude / Robots / Still Life / The Bard's Tale / Trackmania Sunrise

Animációk: Act of War / Aurora Watching (3) / Battlefield 2 / Boiling Point (2) / Codename: Panzers Phase 2 / Cold Fear / Combat: Task Force 121 / Dead to Rights 2 / Doom 3: Ressurection of Evil / Dragonshard / Dungeon Lords / Everquest 2: Bloodline Chronicles (2) / F.E.A.R. / Gods and Heroes (4) / Madagascar / Moto GP 3 / Pariah (3) / Pshychonauts (3) / Robots / Roma Victor (6) / Scar / Silent Hunter 3 (4) / Stolen / Stronghold 2 (3) / Sudeki (2) / Taxi 3 (5) / Total Overdose / Worms 4: Mayhem

Javítások: Act of War: Direct Action 1b / Brothers in Arms v1.02 / Driv3r update 1 / Legacy: Dark Shadows v1.4 / Myst 4 v1.03 / Need for Speed Underground 2 v1.02 / Painkiller v1.63 / Psychotoxic v1.04 / Sid Meier's Pirates! v1.01 / Silent Hunter 3 v1.1 / Söldner: Secret Wars v33588 / Trackmania v1.2.6 / Vietcong: Red Dawn kiegészítő és patch (v1.6) / Warcraft 3: Reign of Chaos v1.18 / Warcraft 3: the Frozen Throne v1.18

Mozielőzetesek magyar felirattal: Crash / Hitchhike[illegible] Guide to Galaxy / House of Wax / Madagascar / Sin City / Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith / Zathura

Shareware játékok: Inago Rage / Dinner Dash / Jets'n'Guns / Creatrix / Cellblock Squardrons / Cactus Bruce and the Corporate Monkeys 1.4 / Globy / Magic Vines / Pharaoh's Arrows / Plummit / Sea Wolves / Treasure Mole: Winter Vacations

Állandó rovataink: 3D rovat / Action! / Autószimulátoro[illegible] / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Doom 3 [illegible] Focivilág / Futball Menedzser / GTA / Hatalom Kártyái / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Ol[illegible] Hardware / Photoshop / PHP programozás / Repülőg[illegible] szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unrea[illegible] Tournament / World of Warcraft

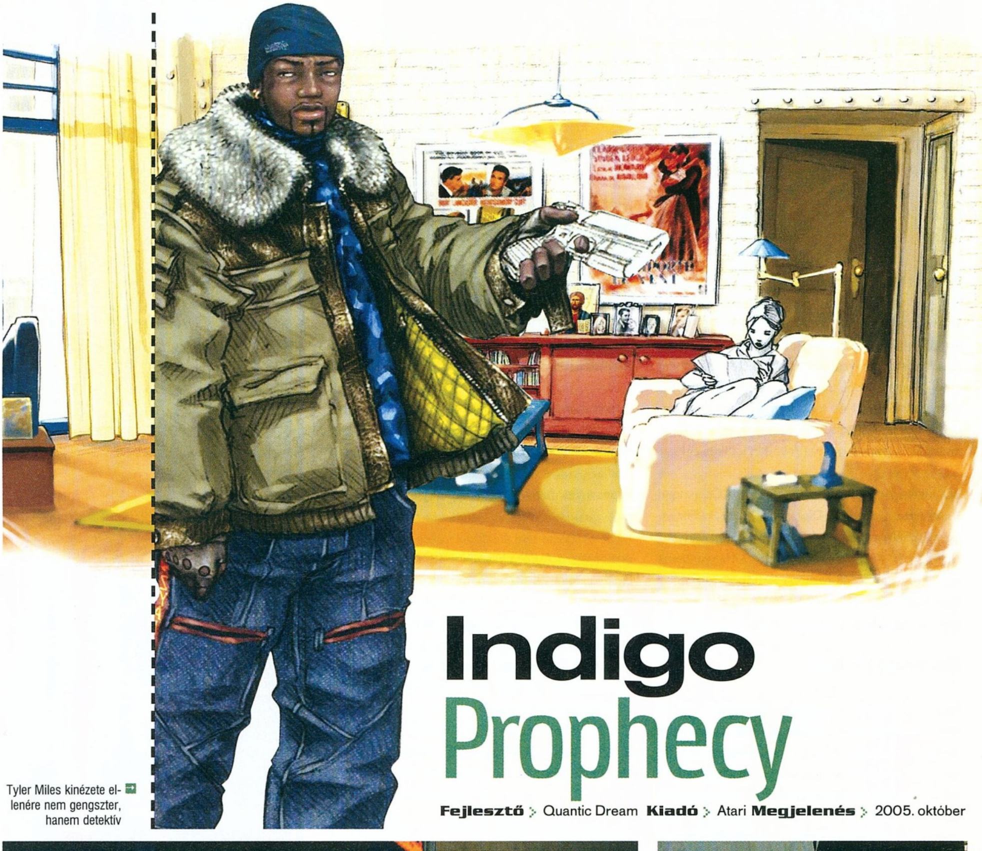
Killing Spree mod: Enemy Territory v2.6 (RtCW) / HSP 2005 (FIFA 2005) / Point of Existence 0.3 (BF Vietnam) / Rome: Total War Realism Mod v5.2

Háttérképek: Act of War / Area 51 / Darkwatch: Curse of the West (2) / Juiced / Midnight Club 3 (3) / Paraworld (4) / Splinter Cell: Chaos Theory (8)

Extrák: Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2600 játékhoz)

Képek a kukkolóban: Anno 3 / Auto Assault / Battlefield 2 / Battlestations Midway / Black and White 2 / Cold War / Cossacks 2 / Doom 3: Ressurection of Evil / Dungeon Siege 2 / Enemy in Sight / F.E.A.R. / Fable: the Lost Chapers / Fantastic Four / Madagascar / Metal Combat / Moscow Rush / Pacific Storm / Panzer Elite / Pari[illegible] Perimeter: Emperors Testament / Preyground / Remn[illegible] of the Stars / Rollercoaster Tycoon 3: Soaked! / S.C.A.R / Singles 2 / Snowblind / Spellforce 2 / Starship Troopers / Stolen / Stronghold 2 / Sudeki / Taxi 3 / The Elders Scrolls: Oblivion / The Sims 2: University / Toca Race Driver 3 / Total Overdose / World Championship Snooker / Worms 4 Mayhem / X3

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 6.0.2 magyar verzió / Blaze Media Pro v5.2 / Cliprex DVD Player Professional / Intervideo WinDVD 6 / QuickTime 6.5 / DivX 5.2.1 Pro / Xvid 1.03 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.4 / VirtualDubMod v1.5.10 / F-Prot Anitvirus / Norton Antivirus 2005 trial / Norton Antivirus frissítés (2005.03.23) / BitDefender 7.2 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 3.9k / Ahead Nero v6.6.0.8 / DirectX 9.0c / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 2.91 és 5.08 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 5.3 és Nvidia Detonator 71.84 / Logitech MouseWare 9.80 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.51 / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.03 / Internet Download Manager v4.03 / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.1.244 / SpyBot v1.3 / HyperSnap DX v5.62.05 Magyar / SnagIt v7.2.2 / ACDSee 7 / IrfanView v3.95 Magyar / Fraps v1.9D / Everest / PowerStrip v3.54 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2004 / WinRar 3[illegible] Magyar / WinZip 9.0 / friss katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé



Tyler Miles kinézete ellenére nem gengszter, hanem detektív

Indigo Prophecy

Fejlesztő Quantic Dream **Kiadó** Atari **Megjelenés** 2005. október

Szép dolog a filmszerűen felépített játék, a mozikból ellesett kameranézetek, és a négy főhős használata, de azért szerintünk egy lyukat csak gyárthattak volna arra a pisztolycsőre...

"Tudom, hogy az első randin még nem volna szabad... de leharaphatom az egyik füledet?"

A korábban Fahrenheit néven ismert kalandjáték (még korábban arról volt szó, hogy a történet egyes fejezeteit havonta lehet majd letölteni az internetről) decemberben kiadót, februárban pedig címet cserélt. A történet és a játékmenet azonban nem változott az események hatására: továbbra is egy rituális gyilkosságsorozat közepette kell kideríteni, mi is történik. New Yorkban járunk, 2009-ben, minden idők egyik legkeményebb telén. Hősünk, Lucas Cane egyik reggel talpig véresen, a kezében vértől iszamos késsel ébred – ráadásul hamarosan a rendőrök is megérkeznek (addig célszerű megmosakodni...).

Itt azonban vált a kép: innentől Carla Valenti rendőrnőt irányítjuk, akinek a feladata Lucasra bizonyítani a gyilkosságokat. Később még egy nyomozót, illetve Lucas testvérét is irányíthatjuk – és az ő, sokszor egymással gyökeresen ellentétes motivációik jelentik a játék legkülönlegesebb vonását. Ráadásul (a 24 című zseniális tévésorozathoz hasonlóan) sokszor két-három képet is látunk egyszerre, tehát folyamatosan értesülünk a többi karakterrel történő dolgokról is. A játék filmszerű kameranézetekkel, hollywoodi zeneszerzők muzsikájával és sok különféle befejezéssel próbálkozik elnyerni a kalandorok szimpátiáját.

informátor

Nem lehet tagadni: a Need for Speed Underground és a San Andreas végérvényesen behozták a játékvilágba az eddig csak a zenében hódító hip-hop-kultúrát. Ezt a hullámot lovagolja meg a Ride or Die is, amelyben van minden, ami a műfajhoz kell: éjszakai gyorsulási versenyek, rengeteg szilikonbaba, ékszerek és persze dübörgő rapzene. A 187 egy versenyjáték lesz, méghozzá egy jelentős újítással felszerelt versenyjáték: a vezetés mellett ugyanis lövöldöznünk is kell.

▶ Gangsta a tetőn

A 187 legfőbb újítása a tetőablakból kikandikáló gengszter, aki az esetlegesen túl agresszív versenytársak elijesztésére, megleckéztetésére vagy végső esetben elpusztítására alkalmas. Miközben vezetünk, az egérrel irányíthatjuk a lövészt, akinek még új fegyvereket is felvehetünk a pályák titkos helyein.

▶ Hírességek a pályán

Bár mi még csak nem is hallottunk az olyan sztárokról, mint Larenz Tate, Noel Gugliemi vagy Guerilla Black, a Ubisoft velük reklámozza a 187-et. Tate-ről mintázták a főhőst, Mr. Guerilla játssza segítségre szoruló mentorát és Gugliemi alakítja legfőbb ellenfelet, a kegyetlen bandavezért, Cortezt.

▶ Online utcabál

Egy ilyen agresszív versenyjátékot bűn lenne kidolgozott multiplayer-lehetőségek nélkül kiadni, és ezt a Ubisoft is jól tudja. Hat online játékmód lesz, melyek közül a Cop Chase és az Assasination tűnnek a legérdekesebbnek. Előbbiben a zsaruk elől menekülünk, utóbbi pedig egy halálos fogócska lesz.

187 Ride or Die

Fejlesztő > Ubisoft France **Kiadó** > Ubisoft **Megjelenés** > 2005. augusztus

Total Overdose

Fejl. > Deadline **Kiadó** > SCi **Megj.** > 2005. augusztus

Prince of Mexico akcióban - bár ha a vakolat nincs jó állapotban, ebből pofáraesés lesz

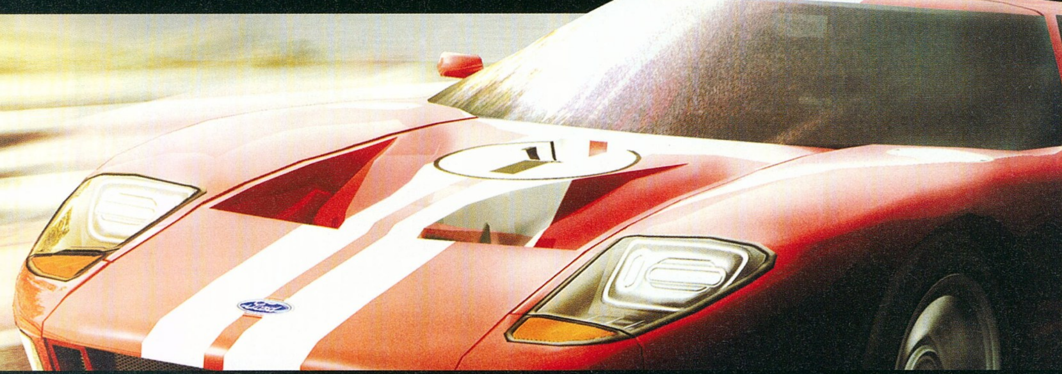
Ez ám az új stílusú főellenség: egy mexikói öregasszony, tyúkokkal és machetével felszerelve

Robert Rodriguez már készítheti az ügyvédeit, a Mariachi-trilógia hatásai letagadhatatlanok

Ha valakinek nem lenne elég a júniusban megjelenő San Andreas, az sem kell, hogy aggódjon: autólopással, csajozással, lövöldözéssel ugyanis a Total Overdose is bőven el lesz látva. Akik látták a játékot, mind úgy írják le, mint a Grand Theft Auto és a Robert Rodriguez-féle El Mariachi-trilógia keverékét. Mexikóban járunk, 1989-ben, egy drogkartell ellen küzdő ügynököt irányítva, akinek minden megengedett, ha az Papa Muerte drogbáró lekapcsolását hivatott elősegíteni. Motorokat és autókat tulajdoníthatunk el, chilivel és tequilával gyógyíthatjuk sebeinket, és mátrixos mozdulatok kíséretében irthatjuk a banditákat – adott esetben gitártokba rejtett gépfegyverekkel. Bár attól egyelőre nem tartunk, hogy GTA-szintű hisztériát fog okozni, a fejlesztők biztosak a dolgukban: már készül a folytatás is, a Total Overdose 2 a tervek szerint 2006 legvégén jelenik meg.

TOCA Race Driver 2006

Fejlesztő › Codemasters **Kiadó** › Codemasters **Megjelenés** › 2005. november



Azt már megszoktuk, hogy az ismétlések alatt minden szimulátor szebb, de ez így is hihetetlen

Ha Tasi itt lenne, most tudnánk, hogy ez mi. Így azonban marad a "szép zöld autó" jellemzés

Tasi nem volt teljesen elégedett a TOCA 2-vel, így aztán a fejlesztőknek össze kellett magukat kapniuk – és minden jel arra mutat, hogy ezt meg is tették! Az új TOCA két fő játékmóddal rendelkezik, melyek a World Tour, illetve Pro Tour névre hallgatnak. Előbbi nagyrészt az, amit az első rész is kínált: átvezető jelenetekkel, karakterekkel megspékelt, tengernyi autósportot felvonultató versenyjáték, ahol a mi választásunktól függő úton juthatunk egyre feljebb a motorsportok világában. A másik játékmód, a Pro Tour ezzel szemben sokkal kevésbé „bulváros". Egyet ki kell választanunk a játék által felvonultatott hét versenytípus közül (választhatunk például rali, GT vagy túraautó karriert), és ezentúl csak ebben a stílusban mérkőzhetünk meg, az egyre jelentősebb viadalok, egyre több jutalmat adó versenyosztályok felé haladva.

A motorsportok 35 ága (!) áll rendelkezésünkre, természetesen mindegyik a saját szabályaival (például autentikus lesz az időmérések rendszere, a lebonyolítás, a zászlójelek stb.) és autóival rendelkezik. A fejlesztők – remélhetőleg igaznak bizonyuló – állítása szerint az utóbbi egy évet a fizikai motor újraírásával töltötték, hogy a TOCA 2006 jobban megfeleljen a szimulátorrajongók elvárásainak. Minden autó saját vezetési paraméterekkel bír, figyelnek az üzemanyag fogyásából vagy a gumik kopásából eredő változásokra, és a talán minden eddiginél jobban megvalósított ütközések, törések is befolyásolják úttartásunkat.

Ha a játék tényleg így néz ki, akkor a fejlesztők méltán lehetnek büszkék az autók sérülési rendszerére. Ha nem, akkor az E3-on a dühödt újságírók minden bizonnyal felkoncolják őket...

City of Heroes City of Villains

Fejlesztő > Cryptic **Kiadó** > NCsoft
Megjelenés > 2005. augusztus

ha nem lenne World of Warcraft, biztos, hogy a City of Heroes enné fel minden szabadidőnket – a szerkesztőség képregény-barát fele (na jó: harmada...) ugyanis imádta a Cryptic játékát. Meglehetősen sokáig várat magára az első kiegészítő, de a tartalmát látva ezen nem csodálkozunk – lényegében többet tud, mint az eredeti program! Először is ott vannak a gonosz hősök, akik ugyanolyan kidolgozottak, mint jóságos társaik. Lesz öt kidolgozott karakterosztály (pl. brute, mastermind, stalker), teljesen új szuperképességekkel és saját küldetésekkel – akár bankot is rabolhatunk! A szupercsoportok (vagyis a klánok) építhetnek bázisokat, amelyeket a másik fél természetesen meg is ostromolhat. A PvP, vagyis a játékosok közötti küzdelem is csak most jelenik meg a City of Heroesban; lesznek külön erre készült küldetések, illetve csatatérként szolgáló területek. Természetesen rengeteg külön küldetést, kosztümöt, képességet kapnak a jó hősök is, ráadásul valószínűleg arra is lehetőség lesz, hogy a ezekből gonosztevők váljanak – így rögtön erős karakterrel kezdhetjük meg emelkedésünket az alvilág ranglétráján.

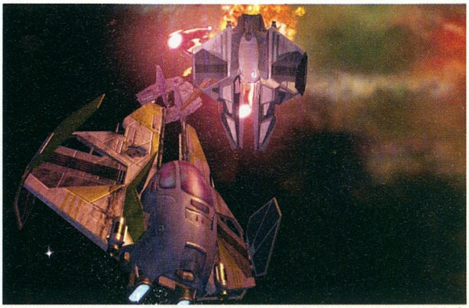
Így néz ki, amikor Hulk piros páncélba bújik, és punkfrizurát növeszt

SW Galaxies Rage of the Wookies

Fejlesztő > Sony Online **Kiadó** > LucasArts **Megjelenés** > 2005. május

bár sokáig tartott, míg beindult a Sony Online, úgy néz ki, sikeresen ráálltak a más online RPG-knél megszokott félévenkénti kiegészítő-készítésre. A Rage of the Wookies legnagyobb különlegessége természetesen Csubakka népének otthona, a Kashyyyk bolygó, mintegy száz küldetéssel, tengernyi új tárggyal, űrhajóval (Jedi Starfightert is lehet szerezni) és a marketinghadjárat részeként az Episode 3 eseményeinek nyomaival. A pilóták megkapják a lehetőséget az aszteroidák bányakincseinek kitermelésére, a földhözragadtaknak pedig az új cyber-beültetések fognak sok örömet okozni: bármikor lecserélhetjük kezeinket és lábainkat fém alkatrészekre. A kiegészítő 30 dolláros áron kerül a boltokba – a nagy sávszélességűek pedig le is tölthetik.

Hát, ha ez a wookie-k színe-java, akkor a faj biztos nem marad fenn sokáig...



Az űrben nem hallatszanak a robbanások; de hát egy Jedi Starfighterben kit érdekel a fizika?

Age of Empires 3

Fejlesztő Ensemble **Kiadó** Microsoft **Megj.** 2005. október

Népek csatája

Összesen nyolc nemzettel vághatunk neki a küzdelmeknek, természetesen mindegyik rendelkezik specialitásokkal. A britek például gyorsabban termelnek, és elsőként nekik lesz muskétásuk, a spanyolok pedig mindenkinél több támogatást kapnak az anyaországból.

Otthon, édes otthon

A Home City érdekes vonása lesz az AoE 3-nak, ez jelképezi otthonunkat az öreg kontinensen. Innen kérhetünk támogatást, de megesik az is, hogy mi fizetünk adót otthonra. Ráadásul több száz szinten fejleszthetjük és kedvünkre díszíthetjük az egyre gigantikusabbá növő várost.

Fizikusok háborúja

Az Age 3 lesz az első RTS, ahol valós – a Havok motor által segített – fizikával találkozhatunk. Ez nem csak az ágyútalálatok után szétrepülő katonák mozgásáért felel, de ennek köszönhetően az ostromok is valósághűbbá válnak. Egy összedőlő épület például maga alá temethet egységeket, vagy ledönthet más épületeket.

informátor

Az Age of Empires széria harmadik része először fantasztikus, lehengerlő grafikájával fogja meg a játékosokat (minden DX9 és Shader 3.0 effektet támogat a program). Az újkor küzdelmeit bemutató játék tekervényes sztori segítségével vezeti el a játékost a kolonizálás legelejétől 1850-ig. Ez az időszak új taktikákat kíván: az ágyúknak és a hajóknak minden eddiginél nagyobb szerep jut – előbbieket gyalogság ellen is érdemes bevetni, utóbbiak között pedig még úszó barakk is lesz, amellyel hatékonyan segíthetjük messze harcoló inváziós erőinket.

Phantasy Star Universe

Fejlesztő Sonic Team **Kiadó** Sega **Megjelenés** 2005. november

PC-n eddig a Phantasy Star sorozatnak kizárólag az online, négy játékos számára játéklehetőséget nyújtó verziója jelent meg, a korábbi négy hagyományos, egyedül játszható epizódból kimaradtunk. A Sega mintha bocsánatot akarna kérni ezért, hiszen a Phantasy Star Universe egyaránt rendelkezik kidolgozott egyjátékos, illetve sokat fejlődött multiplayer játékmóddal. Előbbi legalább 40 órás játékidőt kínál, és ifjú hőseinknek – mind Ewan, mind Karen 17 évesek – egy Seed nevű idegen fajjal kell felvennie a harcot. A játékot rengeteg renderelt videó fogja színesíteni, a küzdelem valós idejű lesz, a fejlődési rendszer pedig teljesen új megoldásokat alkalmaz: az ígéretek szerint a speciális képességek elsajátításától függ, hogy éppen melyik kasztba tartozunk. Az online játékmód továbbra is csak kooperatív játékot engedélyez, ám más történetet és pályákat kínál, mint amelyekkel egyedül játszva találkozunk. Azt még nem közölték, hogy egyszerre hányan játszhatnak, mindössze annyit lehet tudni, hogy négynél magasabb lesz ez a szám (várhatóan ehhez a játékmódhoz havidíj fizetésére is szükség lesz).

A korlátozott japántudással rendelkező olvasók kedvéért, a fenti felirat jelentése a következő: "Mivel Final Fantasy már évek óta nincs PC-n, mi fogjuk letarolni a piacot".

A karakterkészítő mindenre képes lesz, csak "mangátlan" figurák létrehozására nem

Heroes of Might & Magic V

Fejlesztő > Nival **Kiadó** > Ubisoft
Megjelenés > 2006. tavasz

Mióta a 3DO csődbement, azóta aggódnak a Heroes of Might & Magic sorozat szerelmesei kedvenc játékuk további sorsa miatt. Szerencsére napjaink egyik legsikeresebb kiadója, a Ubisoft vette meg a jogokat, és most be is mutatták az ötödik részt. Ennek különlegessége, hogy egy orosz fejlesztőcsapat, a Nival (Silent Storm, Etherlords) fejleszti. Szintén új dolog a sorozat történetében a teljesen 3D-s grafika. Mivel a fentieken kívül más információt nem adtak ki, gyönyörködjetek a képekben, és ti is imádkozzatok, hogy a játékmeneten ne hajtsanak végre radikális változtatásokat...

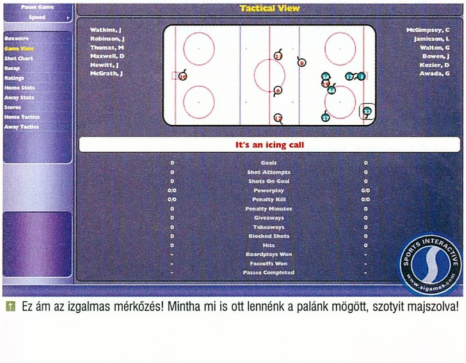
Reméljük az arkangyal továbbra is olyan erős, mint a korábbi részekben!

A teljesen új, háromdimenziós grafikus motor egészen új ízt ad a régi játéknak

NHL Eastside Hockey Manager 2005

Fejlesztő > Sports Interactive **Kiadó** > Sega
Megj. > 2005. július

A Sports Interactive rengeteget tanult a tavaly első ízben megjelentetett hokimenedzser játékukat ért kritikákból. Az idei verzióban ugyan még mindig nem szerepel 3D-s meccs-megjelenítés, de legalább már látszanak a mérkőzések – mintha egy gombhoki-viadalt néznénk. A másik kiemelt újítás a csapatösszeállítás területén született. Nem elég, hogy immár 3200 csapat 32 ezer játékosa közül mazsolázhatunk, de az újonc tehetségek felkutatása már a valóságot idézi. Mint ahogy az edzőtáborozások rendszere is, ahol lehetőség van a csapatszellem megteremtésére – vagy ha rosszul tesszük dolgunkat, néhány játékos elvesztésére.



Ez ám az izgalmas mérkőzés! Mintha mi is ott lennénk a palánk mögött, szotyit majszolva!

A jó, a rossz, és a csúf...

a jó

Az „év legjobb eseménye" címet általában mindig kioszthatnánk a májusban megrendezésre kerülő Electronic Entertainment Expónak, azaz az E3-nak. Idén azonban még az eddigieknél is nagyobb durranás lesz a játékvilág legnagyobb kiállítása. A rendezők boldogan jelentették be, hogy minden eddiginél gyorsabban fogyott el az 50 000 négyzetméteres kiállítótér – minderre 400-nál is több kiállító csapott le villámgyorsan. Vegyük csak számba, hogy mi is lesz kiállítva: mindhárom konzolgyártó, azaz a Sony, a Microsoft és a Nintendo is bemutatja következő generációs csodagépét. Ezeken felül valószínűleg hatalmas áradatban lesznek jelen az első Doom 3, Source és Unreal 3.0 motorral meghajtott játékok, és a tavalyi év kissé szegényes eresztése után remélhetőleg elhalmoznak minket szerepjátékokkal és RTS-ekkel is. Ja, és lehet, hogy a Duke Nukem Forever is kint lesz...

a rossz

Amerikában egyre több erőszakos bűncselekmény ügyében kerül elő kiváltó okként a Grand Theft Auto. Nem csak egyes államok vaskalapos politikusai próbálják betiltatni a GTA-t és más erőszakos játékokat, de nemrég a 2008-as választásokra készülő Hillary Clinton is szót emelt a Rockstar alkotása ellen. Mint fogalmazott, "a gyermekeink olyan játékokat játszanak, amelyek jutalmazzák a prostituáltak szolgálatainak igénybevételét, majd ezt követően e nők meggyilkolását". Szerencsére azt még nem javasolta, hogy be kellene tiltani e programokat, javaslata mindössze annyi volt, hogy indítsanak egy 90 millió dolláros kutatást a játékok kártékony hatásainak bizonyítására

és a csúf...

Már többször megpendítettük pletykarovatunkban, hogy az Eidosra bármelyik nap lecsaphat egy tömött bukszával rendelkező cég – és most ez be is következett. A tavalyi évet 41 millió dolláros veszteséggel zárták, és csak az tartotta őket a víz felszínén, hogy egy skót bank kölcsönt adott nekik. A visszafizetési határidő lejárta előtt három nappal érkezett az újabb mentőöv, az Elevation Partners nevű kockázatitőke-kezelő csoport (olyan résztulajdonosokkal, mint Bono az U2-ból, vagy John Riccitello, az EA volt elnöke) felől, akik 125 millió dollárt ajánlottak az angol cégért. Egy órával (!) később az ilyen szándékát korábban tagadó SCi (a Carmageddon és a Conflict-széria kiadója) jelentkezett, és tízmillióval magasabb árat kínált. E sorok írásakor még nem dőlt el biztosan, hogy az Eidos vezetése melyik ajánlatot fogadja el (igaz, az SCi többet fizet, viszont ők valószínűleg jobban beleszólnának a cég működésébe, mint a játékokhoz nem igazán értő Elevation Partners), mindenesetre kicsit szégyenletes, hogy az egykor Lara Croft segítségével a csúcson levő patinás céget ilyen piti összegekért akarják felvásárolni (ezzel kapcsolatban lásd bulvárrovatunkat).

Commandos Strike Force

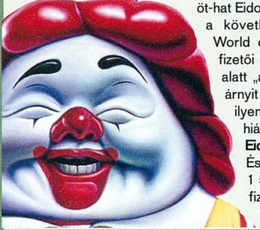
Fejlesztő > Pyro
Kiadó > Eidos
Megjelenés > 2005. június

Noha korábban már beszámoltunk erről a stratégiai játékból lett FPS-ről, nemrég a fejlesztők új információkat közöltek a Strike Force-ról. Végre kiderült, hogy az itt feltűnő három karakter (a kém, a kommandós és a mesterlövész szerepel a Strike Force-ban a stratégiai játékból) közül nem választhatunk szabadon minden küldetés előtt, az irányítható figura személyét ugyanis mindig előre megszabják nekünk. Szerencsére lesz néhány küldetés a három kampány során (a francia, a norvég és az orosz csatatéren vetnek be minket, különösebben kidolgozott sztorira viszont nem kell számítani), melyek során két karaktert viszünk, és mi választjuk ki, hogy az adott helyzetben melyik katonát vetjük be.

Megmaradnak a karakterek képességei is a stratégiai játékból, így a kém elcsórhatja a náci egyenruhákat, hogy megtévessze az egyszerű német bakákat, a kommandós pedig csendesen, késsel intézheti el ellenfeleit. A sorozat hírhedt nehézségi szintjét kicsit visszafogják, bár a legkeményebb fokozaton várhatóan ismét sokan el fognak vérezni (ilyenkor ugyanis nem működik a kis radarunk, ami máskülönben mutatja ellenfeleink helyzetét).

Kövesd a fehér nyulat

Amikor híre ment, hogy az Eidost felvásárolják, mindenki azonnal a vételár rendkívül alacsony voltán képedt el. Készítettünk egy kis összeállítást arról, hogy ez a körülbelül 130 millió dollár (avagy közel 25 milliárd forint) mit is jelent manapság. Szinte fillérre ugyanennyibe került a hatalmas bukást jelentő (és tényleg borzalmas) Tomb Raider 2 film a marketingkampánnyal együtt. Bill Gates a saját magánvagyonkájából közel 360 darab Eidost vehetne; de ne higgyük, hogy ez a kiváltság csak neki jut: jelenleg hét magyar üzletembernek van ennyi pénze, a leggazdagabb Várszegi Gábor pedig majdnem „kéteidosnyi" vagyonnal bír. Bezzeg szegény Michael Schumacher! Neki két évig kellene éhkoppot nyelnie, mire fizetéséből ennyit összehozna. Érdekes adat, hogy a nemrég elkelt IGN-birodalom (benne a GameSpyjal!) a vételár szerint öt-hat Eidost ér. Hozzánk közelebb áll a következő összehasonlítás: a World of Warcraft jelenlegi előfizetői bázisa mintegy hat hónap alatt „adakozik" egy Eidos-vételárnyit a Blizzardnak. Mivel egy ilyen összehasonlításból sem hiányozhat, közöljük, hogy **az Eidos 45 millió Big Macet ér**. És végül, ebből a pénzből 1 562 311 évre lehetne előfizetni a PC Gurura – és egy kis apró még maradna is.



apró

A Vivendi felvásárolta a Hulk, valamint Simpsons játékokat készítő (és a felemás minőség ellenére milliós eladott példányszámokat elérő) kanadai **Radical Entertainment**et.

A Blizzard büszkén jelentette be, hogy a **World of Warcraft** három hónappal az amerikai, és egy hónappal az európai premier után elérte a másfél millió előfizetőt. Eddig a legnépszerűbb nyugati online RPG-k hatszázezer előfizetőnél többet sosem tudtak összeszedni...

Az Electronic Arts hosszas tárgyalások után nem tudta megszerezni az amerikai profi kosárlabdabajnokság kizárólagos játék-jogait. Az **NBA** licenc használatáért végül öt kiadó (az EA mellett a Take 2, az Atari, a Midway és a Sony) közösen fizette ki a hat évre szóló 400 millió dollárt.

Enemy in Sight

Fejlesztő > Illusion **Kiadó** > Atari **Megj.** > 2005. november

Mivel az Operation Flashpoint 2 csak 2006 végén jelenik meg, az EiS épp időben érkezik

A cseh Illusion Softworks hosszú rejtőzködés után megmutatta a világnak, min is dolgozgatnak mostanában (hangsúlyozva, hogy ez csak az egyik játékuk, így még van remény a Mafia 2-re). Az Enemy in Sight háborús FPS lesz, a környezet azonban kitalált: az alternatív Földön játszódó történetben a hidegháború nem ért véget 1990-ben, és a kapitalista nyugat, valamint az oroszok torzsalkodása odáig jutott, hogy 2005-ben kitört köztük a háború. Mi egy ifjú amerikai katonát alakítunk, akinek az európai hadszíntéren kell megküzdenie az agresszorokkal.

Anglia ködös partjairól később eljutunk a német hegységekig, az utolsó hadi eseményekre pedig (elvégre prágai fejlesztőkről van szó) Csehország erdős tájain kerül sor. Egyfajta ultramodern Operation Flashpointra számíthatunk: a küldetésekben sokszor egy egész szakasz tarthat velünk, egy-egy pálya tíz négyzetkilométeres is lehet, ráadásul mindenféle járművet elköthetünk. Lesz, amikor nagyszabású páncélos támadásban kell részt vennünk, máskor helikopterrel menthetünk ki fogságban levő ügynököket, de az is előfordulhat, hogy teljesen egyedül kell kommandóznunk. Mindehhez rombolható terepet és rengeteg új multiplayer módot ígérnek – bőven száz fő feletti résztvevővel.

Best of
toplisták

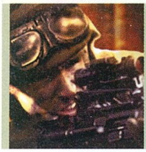
Sokan hiányoltátok kedvenc újságotokból a toplistákat. Az olvasó szava számunkra szent, ezért ezentúl havi egy oldalt szentelünk ennek a témának. A legutóbbi hat PC Guruban legjobb értékelést kapott játékok, és személyes kedvenceink listája mellett eladási toplistákat is találhattok itt a világ minden tájáról.

★ új a listán
▼ hátrébb a múlt havihoz képest
▲ előrébb a múlt havihoz képest
■ tartja a múlt havi helyezést

aktuális kedvenceink

ajánljuk még: Doom 3 kooperatív-mód (Xbox) · Még Egy Kis World of Warcraft · Fight Night 2 (Xbox) · Cold Fear

Act of War: Direct Action
fejl.: Eugen System ért.: PC Guru 2005/05 88%

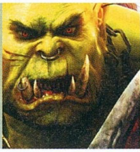


Bár forradalminak abszolút nem nevezhető az Act of War, remekül sikerült multiplayer módja éjszakába nyúló LAN-partikat eredményezett. Plusz az sem ártott, hogy egyjátékos-módja is élvezetes.

Splinter Cell Chaos Theory
fejl.: Ubisoft Montreal ért.: PC Guru 2005/04 98%

Ugyan a WoW az elsődleges drogunk, Sam is gyakorta feltűnt a monitorokon. A kooperatív pályák kiismerése után főként a kém-zsoldon multiküzdelmekre koncentrálunk, minden nap új taktikákat kieszelve.

World of Warcraft
fejl.: Blizzard ért.: PC Guru 2005/03 97%



Warcraft-fronton szép az élet, Chris éppen ma érte el a 60-as szintet ork harcosával, elsőként a klánban. Persze mindenki üget utána – korrnéni például olyan vadul, hogy már Riccót és Sasát is elhagyta.

Best of Greg5

további kedvencek: Warcraft 2 · Doom 1 · Halo (Xbox) · Motorhead · Diablo · Splinter Cell · Longest Journey

Starcraft
fejl.: Blizzard megjelenés: 1998

Hiába telt el több mint hét év megjelenése óta, hihetetlen hangulatát egyszerűen semmi nem tudta felülmúlni. Jellegzetes grafikája és világbajnok zenéje, valamint szinkronhangjai egy tökéletesen kiegyensúlyozott RTS-t tettek még felejthetetlenebbé.

Unreal
fejl.: Epic megjelenés: 1998

1998-ban jelent meg számomra a legtöbb stílusában máig etalonnak számító játék. Az Unreal nem csak addig soha nem látott grafikájával, de hangulatával, irtó jó zenéjével és elképesztő mesterséges intelligenciájával is a legjobb volt megjelenésekor.

Monkey Island 3
fejl.: LucasArts megjelenés: 1997

A LucasArts szokásosan bájos, idióta kalandjátékában a gyomorszaggató, örök emlékű poénokhoz (pl. a kalóznótákhoz) ezúttal fantasztikus rajzfilmszerű megjelenítés és világbajnok szinkronhangok is párosultak, ezért lett örök kedvencem

top 10 – PC GURU top 10

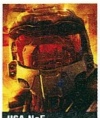
Splinter Cell Chaos Theory

PC GURU No1

			PC GURU értékelés
★	Splinter Cell Chaos Theory	2005/04	98%
▼	World of Warcraft	2005/03	97%
▼	GTR	2005/01	96%
▼	Half-Life 2	2004/13	95%
■	MoH: Pacific Assault	2004/13	95%
■	Star Wars KOTOR 2	2005/02	93%
■	Chronicles of Riddick	2005/02	93%
■	NFS Underground 2	2004/13	93%
■	SW Republic Commando	2005/02	92%
■	Rome: Total War	2004/12	92%

top 10 – USA top 10

Halo



USA No5

			PC GURU értékelés
★	The Sims 2: University	2005/04	87%
■	World of Warcraft	2005/03	97%
▲	The Sims 2	2004/10	95%
★	Brothers in Arms	2005/04	86%
▲	Halo	2003/11	94%
▼	Half-Life 2	2004/13	95%
▼	The Sims Deluxe	-	-
★	The Sims Unleashed	-	-
★	Galaxy of Games 350	-	-
★	SW Republic Commando	2005/02	92%

top 10 – Németország top 10

The Sims 2 University

D No2

			PC GURU értékelés
★	Splinter Cell Chaos Theory	2005/04	98%
★	The Sims 2: University	2005/04	87%
★	Sacred Underworld	-	-
▼	The Sims 2	2004/10	95%
★	Silent Hunter 3	2005/05	88%
★	Settlers: Mist Realm	-	-
★	Sacred Gold	-	-
★	The Sims Deluxe	-	-
★	Warcraft 3 Frozen Throne	2003/08	93%
★	Ni-Bi-Ru	-	-

top 10 – Anglia top 10

Brothers in Arms

GB No3

			PC GURU értékelés
★	Championship Manager 5	-	-
★	The Sims 2: University	2005/04	87%
★	Brothers in Arms	2005/04	86%
▼	Football Manager 2005	2005/01	91%
▼	The Sims 2	2004/10	95%
★	Act of War	2005/05	88%
★	Silent Hunter 3	2005/05	88%
▼	Rome: Total War	2004/12	92%
▼	Half-Life 2	2004/13	95%
▼	Battle for Middle-Earth	2004/12	85%

Az E3-tól várjuk 2. rész

Carmageddon 4
Akárki akármit mond, az első rész volt a klasszikus, a legjobb. Az új legyen valami hasonló!

UT 2006
Kérünk új járműveket, kiegyensúlyozott Onslaught játékmódot, no és persze az új Unreal-motor használatát!

Új Tomb Raider
Hajlandóak leszünk elfelejteni az Angel of Darknesst, ha Lara új kalandja igazán jól sikerül...

The Cronicles of Narnia
The Lion, the Witch and the Wardrobe

Fejlesztő > Traveller's Tales **Kiadó** > Disney
Megjelenés > 2005. december

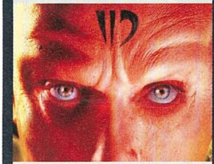
Az egyik leghíresebb régi angol mesekönyvből a Disney idén filmet forgat, amivel párhuzamosan természetesen játékváltozatot is kapunk. A játék Narnia világába vezet minket, amelyet már száz éve tart szörnyű télben a Fehér Boszorkány. Végül a Narniára vigyázó Aslan nevű oroszlán próbál segíteni birodalmán, és négy kisgyermeket hoz át a Földről. Az ő segítségükkel tudják végül legyőzni a boszorkányt, és elhozni a tavaszt.

A játékban természetesen a négy gyerkőcöt irányíthatjuk felváltva (sőt, lesz kétjátékos kooperatív multiplayer mód is!), hogy mindig az adott helyzethez illő képességeket vethessük be. Van, aki a mászásban, vagy éppen az ugrásban jobb, mint a többiek és van aki a küzdelmekben állja meg jobban a helyét. Igen, bár a könyvben nem volt ilyesmi, a játékban rengeteg harcban is részünk lesz, küklopszokat, minotauruszokat, szellemeket kell majd halomra ölnünk.

Innen gratulálnánk e jól csengő cím kidolgozójának: szép munka volt!

apró

Mark Skaggs stúdióvezető után újabb Westwood-veteránok hagyták el az Electronic Arts csapatát. Chris Rubyor és Adam Isgreen tíz éve dolgoztak designerként a C&C sorozat tagjain - az utóbbi hónapokban épp a **Red Alert 3**-on. Új munkahelyük az ex-kollégáikból alakult Petroglyph-nél lesz, a Star Wars Empire at Waron fognak dolgozni.



Rég hallatott magáról a 3DRealms, aminek legénysége lassan nyolc (!) éve kergeti a játékipar Szent Grálját, a **Duke Nukem Forever**t. Most éppen azt jelentették be, hogy megvették a svéd fejlesztésű Meqon fizikai motort, amitől a játék fizikája kenterbe veri majd a Half-Life 2-t. Pletykák kaptak szárnyra arról is, hogy 2001 óta először Duke Nukem meglátogatja az E3 kiállítást...

A Sega megvásárolta a Total War sorozatot készítő **Creative Assembly** csapatát, a vételárat 30 millió dollár körülire becslik a bennfentesek. A csapat ezzel párhuzamosan elkezdett dolgozni egy római korban játszódó konzolos akciójátékon, de állításuk szerint a PC-seket sem hagyják cserben.

A Namco licencelte a **Warhammer** szerepjáték rendszerét és világát (mind a WH Fantasy-t, mind WH 40.000-et) az eljövendő PC-s projektjeihez.

Azt beszéli már az egész város...

Bár a cégek csak jó híreket szoktak közölni online szerepjátékaik látogatottságáról, most több weboldalon is megjelentek hírek, hogy a **World of Warcraft** elképesztő sikere miként hatott a többi játékra. Ezek szerint a Dark Age of Camelotból tízezrek tértek át a World of Warcraftra, a City of Heroes pedig előfizetőinek felét, mintegy 125 ezer embert veszített a **Blizzard** remekének megjelenése óta.

40%*

Az első jel az volt, hogy a Half-Life 2-ben alkalmazott arcmimikarendszert ugyanazon eljárás alapján dolgozták ki, mint amit a WETA is használt Gollam animálásához. A második az, hogy egyes források szerint e cégből többen átmentek a **Valve**-hoz. Mi merészek leszünk: meglehet, hogy egy **Half-Life CG** film készül a cégnél...?

10%*

A **Driv3r** meglehetős csalódást keltő teljesítménye (noha a konzolos eladások jók voltak) után több helyen is meglebegtették, hogy a fejlesztőcsapat, a **Reflections** felbomlik, vagy legalábbis elszakadnak az Ataritól. Ezt csak megerősítette az alapító-elnök, Martin Edmondson hirtelen távozása.

25%*

Ugyan meglehetősen valószínűtlennek tűnik, hogy egy bejáratott sorozatot nem túl tapasztalt csapatra bízzanak, de többek szerint az **Electronic Arts** az eredeti terveket felülbírálva (egy új sorozat kidolgozásáról volt szó) az új **Medal of Honor** játék fejlesztését bízta a német Crytekre, a Far Cry alkotóira.

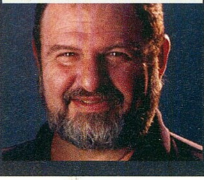
10%*

* A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

apró

Warren Spector, a játékvilág egyik élő legendája új, saját fejlesztőcsapatot alapított **Junction Point Studios** néven. Junction Point címen volt anno a kilencvenes években Spectornak egy játéka, aminek a fejlesztését félbeszakították - egyes játékelemeit aztán a System Shockba és a Deus Exbe építették be.

Az **Electronic Arts** John Miliust, az Apokalipszis most Oscar-jelölt forgatókönyv-íróját, és a Conan, a barbár rendezőjét szerződtette az elkövetkezendő Medal of Ho-nor játékok sztorijának meg-írására. John első munkája a konzolos **European Assault** lesz.



Spellforce 2

Blend of Perfection

Fejlesztő : Phenomic **Kiadó** : JoWood
Megjelenés : 2005. október

Akik kipróbálták a karácsonyi számunkhoz mellékelt Spellforce-ot, azok bizonyára azonnal fellelkesültek a cím láttán – a teljesen egyedi RTS-RPG keveréknek ugyanis két kiegészítő után végre bemutatkozott az igazi folytatása! A Blend of Perfection nagyjából az elöd stílusában készül, azaz törődnünk kell népünkkel, városokat kell építenünk, harcosokat (köztük szörnyeket és humanoidokat) kell képeznünk, ám mindeközben közvetlenül irányíthatjuk hősünket. A központi karakter sokkal erősebb lesz, mint az első részben, a száznál is több megtanulható avatar-képességgel szinte isteni hatalmúakká tehetjük őket, ráadásul folyamatosan fejlődő kísérőket is megidézhetünk magunk mellé. A három választható nép (a Fény Szövetsége, a Sötét Testvériség és a Káosz Hordái) egyenként 12 egységgel és öt különleges testőrrel rendelkezik, és ahogy az első részben, itt is elsajátíthatjuk az ellenfél tudományát. A multiplayer összecsapásokra ezúttal különleges figyelem hárul, ezekben egyedi, csak más játékosok ellen használható felszereléseket nyerhetünk el, és akár az egész történetet lejátszhatjuk ketten, kooperatív módon összedolgozva.

Ha Hitchcock látta volna ezt a képet, a "Madarak" még ijesztőbb lett volna. Feltéve persze, hogy a griff valóban madár... (kutatóink már dolgoznak az ügyön)

Bár a "sok repülő démonfatty hőst győz" mondás sokszor igaznak bizonyulhat, ha ilyen elképesztően erős karakterrel megyünk irtani, nem nagyon eshet bántódásunk

informátor

A Commandos trilógia alkotói ezúttal valami egészen mással készülnek: a Total War játékokhoz hasonlóan felépített Imperial Glory az 1789-től 1830-ig terjedő időszakba, a napóleoni korba varázsolja a játékost. Öt nemzettel (az oroszok, a poroszok, az osztrákok, a britek és persze a franciák) próbálhatjuk leigázni a többit; ehhez nem csak több ezres seregeket, de diplomáciát is bevethetünk.

Európa felosztása

Miként a Total War-játékokban, a játék egyik része itt is a körökre osztott birodalom-menedzselés lesz. A kontinens 55 szárazföldi és 31 tengeri területre lesz osztva, ezek mindegyike saját csatatérképet, valamint – elfoglalásuk esetén – eltérő nyersanyagokat fog adni.

Véres tengerek

A tengeri küzdelmek igen fontosak lesznek az Imperial Gloryban: hajóinkat nem csak emberek szállításra, de blokádok fenntartására és persze támadásra is használhatjuk. Egyszerre legfeljebb hat hajót irányíthatunk, támadásainkat pedig három területre (legénység, hajótest, vitorlázat) koncentrálhatjuk.

Háttérmunka

Amikor éppen nem valami szörnyű hadjárat tervein dolgozunk, érdemes lehet a diplomáciai kapcsolatok ápolásával foglalkozni. Egyes területeket békésen is magunkhoz csatolhatunk, vagy adót vethetünk ki rájuk. Ott van aztán a tisztek kinevezése is, de még államformát is változtathatunk.

Imperial Glory

Fejlesztő > Pyro **Kiadó** > Eidos
Megjelenés > 2005. április 26.

magyar hírek news

Az eredetileg budget árú játéknak készülő, a '48-as szabadságharcot feldolgozó **1848** annyira jól sikerült, hogy az felkeltette az Oktatási Minisztérium illetékeseinek a figyelmét. Nálunk eleddig nem látott megoldást választva, a minisztérium megvásárolta a játék jogait, és azt ingyenesen letölthetővé tette a http://48.sulinet.hu/letoltes.html oldalról. Sajnos arra nem nyílt lehetőségünk, hogy feltegyük a DVD-mellékletre a játékot, de ezúton is biztatunk mindenkit, hogy töltse le bátran az 1848-at, hiszen a Hydrogame öt fejlesztője igencsak kitett magáért!

Csak mondják a magukét...

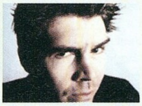
„A következő generációs konzolokkal olyan játékokat kell készítenünk, melyek kinézete már a filmekben látott trükkökét idézi – és ez nagyon nehéz lesz. Persze a játékosnak jó lesz, amikor végre hozzájut egy-egy ilyen programhoz, de egy fejlesztőcég sem lesz képes arra, hogy egy év alatt összehozzon valami ilyesmit. És ha adott esetben egy szeretett sorozat új tagja készül, mondjuk három évig, az a rajongóknak óriási sokk lesz. Itt van a Half-Life 2 – öt évig készült! Mi lesz a következő résszel? 15 évig fognak rá várni a rajongók?! Lassan eljutunk oda, hogy az apa kezdi a programozást, és a fiának kell befejeznie, amikor az öreg meghal..."

Yuji Naka
Programozó és designer, Sonic Team

„Ha valaki azt mondja maguknak, hogy a PSP hordozható játékgép, azonnal lőjék le ezt az embert! A PSP nem hordozható játékgép, hanem hordozható szórakoztató központ!"

Kaz Hirai
Elnök, Sony America

„A korábban bejelentett Tribes: Vengeance patch fejlesztését leállítottuk. A játékkal kapcsolatban további fejlesztéseket nem tervezünk."



Guy Welsh
Marketing direktor, Vivendi Universal

„Ahogy látom, az emberek nem szeretik az összetett, jól megírt történetet a játékokban. Persze megvan az elméletem, hogy miért: a játéksztorik 99,9%-a szörnyű, lapos és fantáziátlan. Ami meg esetleg mégsem ilyen lenne, azoknak nagy részét a tökéletesen tehetségtelen szinkronszínészek rontják el."

Tim Schafer
Elnök és designer, Double Fine

ubisoft eseménynaptár 2005

a francia cég nem akart várni az E3-ig, és egy teljesen szokatlan manőver keretében egyetlen sajtóközleményben közölték, hogy idei pénzügyi évükben – azaz 2006 márciusáig – milyen játékok megjelenésére készülnek. A lista meglehetősen tekintélyes, és meglepő címek is vannak rajta. Mivel a konkrét részletekre várni kell – várhatóan csak következő számunkig! –, mi töprengtünk el rajta, melyik játéktól mit kell várni.

2005|05

Rainbow Six Lockdown
Hogy őszinték legyünk, nem hozott túlzottan lázba minket a Lockdown. Az Xboxos multiplayer-mód nagyszerűnek tűnik, kár, hogy pont ez hiányzik a PC-s verzióból. A grafika meg... hát, szóval a békesség kedvéért most nem kezdjük el összehasonlítani a Splinter Cellel.

Új Brothers in Arms játék
Erre már történtek korábban célzások (lásd pletykarovatunk régebbi számait), úgyhogy a folytatás ténye egyáltalán nem meglepő. Annál inkább a megjelenési dátum, ami kicsit korainak tűnik. A legvalószínűbb, hogy egy hatalmas kiegészítőt kapunk...

2005|10

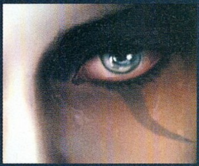
Ghost Recon 3
Nagyon szép, hogy ezt is bejelentették, azonban azt elárulhatná valaki, hogy mi történt a GR2-vel!

Far Cry kiegészítő
A Cryteknél lassan dolgoznak, talán szerencsésebb lett volna hamarabb kihozni egy kiegészítőt.

2005|11|12

Prince of Persia 3
Minden bizonnyal a Warrior Within sötét, komor hangulatával tér vissza a herceg – no meg új nőkkel.

King Kong
Bár a filmet nem várjuk, a játék még jó is lehet, elvégre egy hatalmas tomboló majmot alakíthatunk benne.



2006|02|03

Új Might & Magic játék
Ha a reményeink valóra válnak, egy alapoktól újragondolt RPG-t kapunk. Ha a divat győz, egy külső nézetes akciójáték lesz.

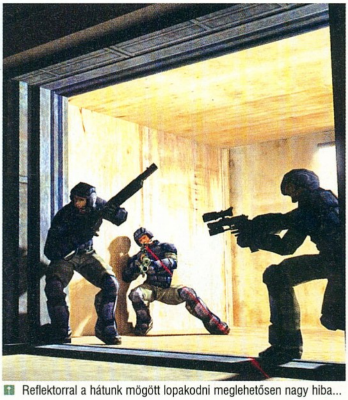
Splinter Cell 4
Várhatóan egy Pandora Tomorrow-szerű "fél-folytatást" kapunk, új pályákkal és (figyelsz, Ubi?!) rengeteg kooperatív küldetéssel.

Silent Hunter 4
Talán nem követtek meg minket, ha túl sok változásra nem számítunk alig tíz hónapos fejlesztés után (a két és fél évig készült harmadik rész tesztjét a 74. oldalon találhatod meg)...

UFO: Aftershock

Fejlesztő > Altar **Kiadó** > Cenega
Megjelenés > 2005. szeptember

b ár az UFO: Aftermath nem váltotta meg a világot, az ufóirtós stratégiai-taktikai játéknak egész széles rajongóbázisa alakult ki. Nekik készül az Aftershock, és ezúttal ez nem üres marketingszöveg: a cseh fejlesztők elsősorban az első résszel kapcsolatos kommentek alapján készíti a folytatást. Sokan túl egyszerűnek találták a játék stratégiai részét – erre bevezették a nyersanyagokat. A világtérképen (ez a szabadon forgatható földgolyó lesz) úgy kell új területeket szereznünk, hogy mindig legyen megfelelő mennyiség az éppen szükséges fémekből, ásványokból. Hogy tovább tekerjék a dolgot, vasútvonalakon kell ezeket a központi bázisra szállítani, amit persze előszeretettel támadnak ellenfeleink. Sokak szerint a SAS harcrendszer (az időt leállítva adhattuk ki parancsainkat, melyeket embereink aztán valós időben teljesítettek) túl kevés lehetőséget adott, ezért most alaposan kiegészítették. Lesz például fog of war, így csak a kommandósaink által ténylegesen megpillantott ellenfelet látjuk; és embereink sokkal több mozgásra képesek (létrát másznak, ablakból tüzelnek, a tetőn kúsznak stb.). Multiplayer továbbra sem lesz, azt a harmadik epizódra tartogatják a fejlesztők – remélhetőleg addigra a grafikus motort is lecserélik.



Reflektorral a hátunk mögött lopakodni meglehetősen nagy hiba...

> apró

Lara Croft következő kalandja az E3-on mutatkozik be a világnak. A várhatóan **Tomb Raider Legends** című játékban Lara teljesen új külsőt kap: elveszíti dinnyényi melleit, és egyéb nem emberi arányait.

A LucasArts az E3 egyik nagy bejelentésének szánja a **Star Wars Battlefront 2**-t. A folytatás sokkal nagyobb pályákat tartalmaz majd, mint az első rész, és várhatóan Jedik és űrcsaták is megjelennek benne.

FABLE™
The Lost Chapters

A Guilfordban, Londontól nem messze dolgozó Big Blue Box egyike a Lionhead szatelit-csapatainak – azaz egy olyan fejlesztőstúdió, melynek Peter Molyneux cége minden elképzelhető segítséget megad. A Fable volt a legelső játékuk, most a PC-s verzió mellett minden bizonnyal már a második részen munkálkodnak.

23
The Lost Chapters

Nem, ez nem egy fénykard, hanem egy varázskristállyal megerősített fegyver. Akinek a Diablo ugrott be, az jó helyen kapisgál, a Fable-ben is egy hasonló rendszer működik

Úgy látszik, érdemes volt néhány számmal ezelőtt összeállítani azon konzolos játékok listáját, amelyeket szívesen látnánk PC-inken is. A Fable ugyanis már a második olyan játék, amelyet minden valószínűség szerint kizárólag cikkünk hatására irnak át konzolról (bár nem zárható ki az sem, hogy esetleg más dolgok is hatással vannak a fejlesztőkre és kiadókra). Mindenesetre a Fable PC-s változata felér egy főnyereménnyel, hiszen xboxos verziója tavaly az egyik kedvenc játékunk volt. Az pedig külön öröm, hogy nem egyszerű átiratról van szó, hanem különös gonddal elkészített, rengeteg újítással felruházott „rendezői változatról".

A legenda születése

Az Xbox jól indult 2001 végén: annyi gépet adott el a Microsoft, amennyit le tudtak gyártani, és szinte mindenki elégedett volt a programfelhozatallal is. Volt az FPS-ektől a versenyjátékokon át a sportprogramokig minden – egyedül a szerepjátékosok szomorkodtak. Ezt persze a Microsoft is felismerte, és rögtön tárgyalásokat is kezdett több híres fejlesztőcsapattal. A BioWare a Knights of the Old Republickal vonult be a történelembe, viszont a másik zsákmány, a Lionhead, és az általuk támogatott Big Blue Box útja rögösebb volt.

A Fable bejelentésekor – akkor még Project Ego néven futott a program – mindenkit lenyűgözött a Peter Molyneux (aki a fejlesztésben mint tanácsadó és kreatív designer vett részt) által felvázolt kép. A grandiózus alkotásairól ismert fejlesztőlegenda ismét elképesztő játékot ígért: élő fantasy világot, ahol mi egy hőst alakítva szabadon befolyásolhatjuk az eseményeket. Ha akarjuk, halomra ölhetjük az Albion mesés földjére támadó szörnyeket, azonban ha ehhez nincs kedvünk, családot alapíthatunk, és a kandalló előtt pipázgatva tölthetünk pár évet. Alakíthatunk ördögi gonoszsággal felvértezett istencsapását, vagy akár egy angyali jósággal viselkedő igazi mesehőst is. Karakterünket gyermekkortól egészen a halálig irányíthatjuk. Egyszóval egy olyan kalandról volt szó, amit addig nem tapasztalhattunk meg sosem. Persze a kivitelezés nem ment gond nélkül, egyrészt amúgy Molyneux-módra a játék körülbelül másfél évvel az eredetileg bejelentett dátum után készült el, másrészt pedig több beígért fontos játékelem hiányzott belőle (ezekről külön is olvashatsz). Ezért aztán szegény Fable kapott hideget-meleget megjelenésekor, pedig a játék ennél sokkal többet érdemel.

Mesevilág

Annak érdekében, hogy a PC-s verzió megjelenésekor senkit ne érjen ilyen csalódás, rögtön le is szögeznénk néhány alapvető dolgot. Elsőnek azt, hogy a Fable nem szintiszta szerepjáték, az ügyességnek igen sok szerep jut, hiszen rengeteget fogunk küzdeni; és itt nincsenek körök vagy bármikor leállítható verekedés, netán menükből előhívható kombók. Majdnemhogy a Prince of Persiához hasonló akrobatikus mozdulatokat adhatunk elő, ráadásul a hercegtől eltérően a bal kezünkkel még varázslatokat is eregethetünk a vagdalkozás közepette, ami ugye a hercegnek sosem sikerült.

> „Minden idők legjobb RPG-je? Nem. Minden idők egyik legjobb RPG-je? Tökéletes biztonsággal állíthatjuk, hogy igen."

Most jön az, amikor kirabolják az úton állókat

A magukat mohás kőnek álcázó gólemek kemény ellenfelek

Szintén fontos, hogy nem szabad hatalmas léleg-zetvételű kalandra számítani: aki nagyon akarja, csak a központi küldetéseket végrehajtva, minden más lehetőséget félretéve akár nyolc-tíz óra alatt is eljuthat a Fable végére. Igaz, nekünk erről ugyanaz a véleményünk, mint egy fórumozónak: „ha valaki azzal dicsekszik, hogy milyen hamar tolta végig a Fable-t, az olyan, mintha azzal dicsekedne, hogy milyen hamar végzett az ágyban". A Fable – és ebben hasonlít igazán Molyneux korábbi játékaihoz – akkor mutatja meg legfőbb erényeit, ha van időnk elmélyedni benne; ha nem csak átszaladunk a falvakon a következő leverendő főellenfélhez, hanem elbeszélgetünk a lakókkal – esetleg horgászunk egyet a dokkon, italozunk a kocsmában, flörtölgetünk a kovács lányával és talán házat is vásárolunk, hogy legyen hol megpihennünk a gólem szétszedése után. Gyönyörű, szeretnivaló mesevilágot kapunk játszótérül, és ebben talán minden eddigi próbálkozásnál nagyobb szabadsággal szórakozhatunk.

Fable-fabula

A játék kezdetén ilyesmire persze nincs lehetőség, hiszen kicsiny gyermekként indulunk. Éppen szüle-

The Lost Chapters

tésnapunk van, és miután körülnéztünk a faluban, és meghoztuk első jellemalakító döntéseinket (például eldönthetjük, hogy mesélünk-e az erdész légyottjáról a nejének, vagy némi pénzért cserébe inkább tartjuk a szánkat – netán beszedjük a hallgatási pénzt, aztán megyünk árulkodni), minden rosszra fordul. Banditák rohanják le otthonunkat, apánkat kivégzik, és mielőtt segíthetnénk húgunkon, egy jól irányzott csapástól elájulunk. Szerencsére a felkoncolástól megmenekülünk – mint később kiderül a hősképző céh mesterének köszönhetően. Ha már megmentette a bőrünket, nem hagyja, hogy elkallódjunk, így ha akarjuk, ha nem, el kell végeznünk a céh kiképzését. Megtanítanak minket az íjak, a kardok és a mágia használatára, majd ifjú hősként kibocsátanak minket a szabadba. Innentől fogva mi irányítjuk életünket – ha akarjuk, (játék)évekig a céh felé sem kell néznünk, vígan iszogathatunk egy fogadóban. Ha azonban kalandorvérünk már hajt minket, csak be kell nézni iskolánkba, ahol azonnal sorolják, hogy Albion lakosai milyen feladatokra keresnek hősöket.

A fő sztorivonal a gyermekkorunkat feldúló banditák körül kanyarog (és hogy teljesen őszinték legyünk, a világhoz hasonlóan ez is a Grimm-mesék szintjén mozog – csak azzal ellentétben ez itt nem dicséret), de ezen felül tucatnyi másodlagos feladatot oldhatunk meg. Farkasemberektől rettegő kereskedőket kell egy másik városba elkísérni, gnómszerű lények, hobbe-k dézsmálásától kell megvédeni egy almaültetvényt, vagy csak egy óriásira nőtt darazsat kell lecsapnunk.

Nem csak a Big Blue Box tartozik a Lionhead által támogatott csapatok köz, hanem az Intrepid is. Ők a közelmúltig egy BC nevű Xboxos akciójátékon dolgoztak. Nemrég a fejlesztés leállt, de többek szerint csak Xbox 2-re írják át a BC-t.

A feladatokat még cifrázhatjuk is: a céhépület előtt levő emelvényen fogadalmakkal nehezíthetjük a dolgunkat. Elvállalhatjuk, hogy egyetlen karcolás nélkül ússzuk meg a kalandot, hogy minden páncél nélkül oldjuk meg a feladatot, vagy éppenséggel azt, hogy nem használjuk varázserőnket. A fogadalmak teljesítése esetén további jutalomban lesz részünk, és akcióink híre is gyorsabban terjed a világban, ellenkező esetben viszont könnyedén válhatunk a közröhej tárgyává.

Tell Vilmos most purcanna ki: itt ugyanis az "alma" visszalő

A főleg éjszaka aktív Balverine-ek még nappal is ijesztőek

Egyszerűségben az erő

Ami a szerepjáték-elemeket illet, rossz hírünk van a kőkemény, Baldur's Gate-szerű RPG-k kedvelőinek, hiszen első látásra valószínűleg túl egyszerűnek tűnik majd nekik a Fable fejlődési rendszere – pedig a gyakorlatban remekül működik, és rendkívül eltérő hősöket hozhatunk létre segítségével. Lényegében arról van szó, hogy a megsemmisített ellenfelekből kiszálló „tapasztalat-gömböket" szívhatjuk be, és ezeket a céhben válthatjuk be új képességekre, varázslatokra. A dolog ennyire azért nem egyszerű, mert összesen négyféle tapasztalati pontot szerezhetünk. A megölt ellenfelek után kapott XP bármire elkölthető, ez amolyan jolly joker. E mellé minden bevitt sebzésünk a fajtájának megfelelő tapasztalatot termel: a varázslatok után a mágiát erősítő XP, a karddal bevitt találatokat követően az erővel kapcsolatos képességekre költhető XP, míg íjászkodás után az ügyességhez kapcsolódó képességeket erősítő tapasztalati pont a jutalmunk. Minél jobban harcolunk (azaz minél több sebzést viszünk be anélkül, hogy megérinthetnének minket) annál jobban növekszik az „XP-szorzó". Eleinte örülhetünk, ha kétszeres vagy háromszoros mennyiségű tapasztalati pontot kasszírozunk, de a játék végére, a védekezés és támadás ritmusának elsajátítása után olykor már 50-szeres szorzó is lehet a jutalmunk.

Ezt azért, mert van rajtad sapka. A következőt a bajuszért!

Szerintem:

Általában nem vagyok oda a szerepjátékokért, a Morrowind- vagy éppen a Baldur's Gate-féle óriási kalandok nem tudnak túl sokáig lekötni. Ennek ellenére a Fable-t én is nagyon vártam, főként a – később felelőtlennek bizonyult – ígéretek miatt. Mikor végre megjelent a csodajáték, kicsit ugyan csalódott lettem a beígért lehetőségek elmaradása miatt, viszont amint meghallottam a Nightmare Before Christmas zeneszerzője által komponált felvezető zenét tudtam, hogy elvesztem.

Ezt a játékot egyszerűen akkora személyiséggel, olyan szerethető hangulattal ruházták fel, hogy nem lehet nem szeretni. A harcrendszer is elnyerte tetszésemet (bár a kamera talán túl sokszor tréfált meg), és hatalmas igyekezettel fejlesztettem derék – bár kissé sovány – hősöm íjászképességeit, de mindennél több élvezetett jelentett a csak rám váró világ. Megvettem egy házat, szereztem egy kedves feleséget, majd amikor összefutottam egy másik faluban az igen dekoratív Lady Gray-jel, kénytelen voltam őt is elcsábítani. Amikor az asszonyok kívánságaival tele lett a hócipőm, elmentem horgászni, kincsek után kutatva bejártam Albiont, és végül egy igen mozgalmas estét töltöttem el egy kocsmában. Hát melyik másik játék teszi ezt lehetővé a játékos számára?! Bár sok játéknak várom a folytatását, talán a Fable 2-től várom a legtöbbet – mindent, ami kimaradt az eredetiből...

Sasa

ALBION térképe és fontosabb helyszínei

1. Holtak Köre

Albion leghátborzongatóbb helye a Nagytemető, melynek legbelső része a Holtak Köre – és természetesen fel kell majd keresnünk...

2. Hősök Céhe

Hősi életünk innen indul és megannyi kaland után itt is fejeződik majd be. A céh vezetője bármikor kész tanácsaival minket segiteni, és fejlődni is itt lehet.

3. Orchard tanyája

Ezen az apró kis almatermelő farmon nem csak Whisperrel, egykori pajtásunkkal fogjuk összeakasztani bajszunkat, de itt akadunk először össze a történetben fontos banditákkal is.

4. Oakvale

Számunkra ez a kis falucska volt a legszimpatikusabb helyszin, nem véletlen tehát, hogy itt telepedtünk le szívünk választottjával (Sasa esetében szive egyik választottjával). A csodás tengerparton nem csak a nőket szédíthetjük, de horgászhatunk is.

5. Avo Temploma

Albion egyik, ősidők óta a gonosz által fertőzött temploma ez, ahová csak az ördögien gonosz kalandoroknak szabad a belépés. Ők azonban, ha teljesítik a papok kívánságait, jutalmul elnyerhetik a Sentinus nevű buzogányt, amely egykor az első császáré volt...

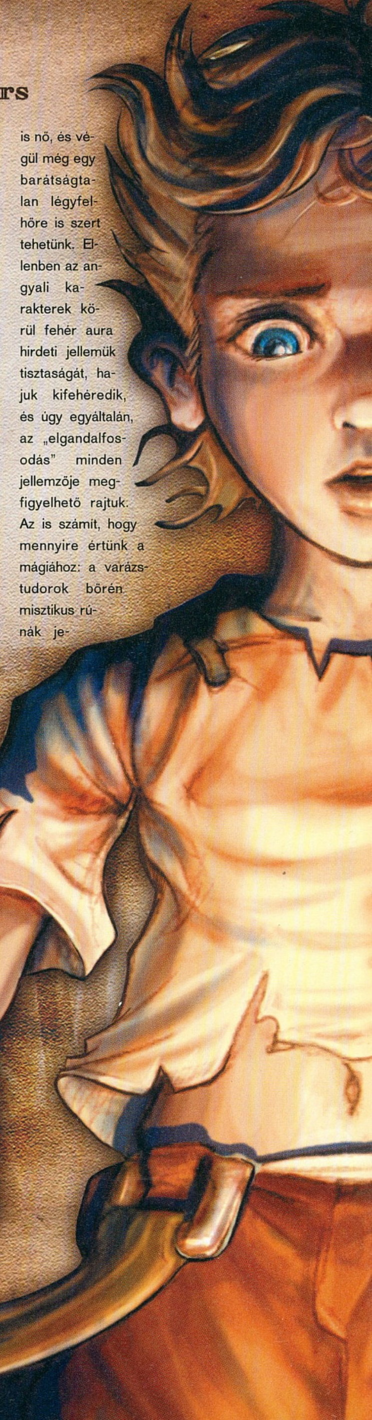
Ha visszatérünk a hősképző központba, ott mesterünknél tanulhatjuk meg az új képességeket. Az Erő és az Ügyesség csoportba három-három fejleszthető tulajdonság tartozik (testi erő, egészség és védelem, illetve sebesség, pontosság és simulékonyság – utóbbival nem csak alkudni tudunk, de a lopkodás opciója is ezzel nyitható meg), míg a mágia osztályban természetesen varázspontjaink mennyiségét növelhetjük, valamint új, erősebb mágiákat vehetünk. Az egyszerű tűzgolyók és villámcsapások mellett van időlassítás, gyógyítás, de szörnyidézés is.

Nem egy egzotikus bőrbaj jeleit látjuk mesterünk, Maze arcán, hanem a különösen erős varázslók ismertetőjegyét

Bár az optimális hatás érdekében előbb-utóbb érdemes mind a három harcmodorba belekóstolni, aki akarja, megteheti, hogy csak az egyikre koncentrál. Az én karakterem például a villámmágia mestere lett, emellett kardokat használt, ha valaki mégis közel tudott jönni. Sasa viszont inkább az íjászatra koncentrált, aztán ha valaki közel jutott hozzá, egy idomtalan nagyságú csatakalapáccsal vert oda neki (eleinte olyan gyenge volt, hogy az óriási fegyvert csak húzta maga után a porban, használni nem nagyon tudta...). Maga a harc egyébként úgy működik, hogy a bal egérgombbal a közelharci fegyvert használjuk, a jobbal pedig az előre bekészített varázslatot sütjük el (az ijat külön kell elővenni).

A főhős te vagy!

Mivel a Fable-ben minden a karakterünk, a Hős körül forog, értelemszerűen ő van a legjobban kidolgozva a játékban. Rengeteg hatás dönti el, hogy miként nézünk ki, többek között a fizikai tulajdonságaink, jellemünk és mágiaismeretünk. A legérdekesebb ezek között természetesen a jellem: ha gonosz cselekedeteinkről suttog mindenki, bőrünk elszürkül, szemünkben baljós vörös csillogás lesz észrevehető, extrém esetben szarvunk is nő, és végül még egy barátságtalan légyfelhőre is szert tehetünk. Ellenben az angyali karakterek körül fehér aura hirdeti jellemük tisztaságát, hajuk kifehéredik, és úgy egyáltalán, az „elgandalfosodás" minden jellemzője megfigyelhető rajtuk. Az is számít, hogy mennyire értünk a mágiához: a varázstudorok bőrén misztikus rúnák je-



27
The Lost Chapters

lennek meg, a varázsenergia néha kék kisülésekkel távozik testükből, és szemük is metsző kék színt vesz föl. Az ügyességre tápolt karakterek nyüzüge tolvajnak tűnnek, míg a minden tapasztalati pontot az erőre fordító hősök tohonya izomhegynek néznek ki. Ha éhezünk, hősünk lefogy, míg ha napokig a kocsmában iszunk, és csokitortát zabálunk, hamar méretes pocakot ereszthetünk.

Aztán ott vannak még a vándorfodrászoktól megvásárolható frizurák – készíthetünk punk, kopasz, lófarkas vagy Beckham-fejű karaktert, körszakállal vagy apró bajusszal; ahogy csak ízlés(ficam)unk diktálja. Vehetünk ezen felül tetoválásokat is, törzsit és nonfiguratívat, esetleg egy óriási szívet a mellkasunkra – ismét csak szabadon válogatva a sok tucatnyi opció közül. Ráadásul ez nem csak kozmetika, mert minden egyes ilyen elemnek (valamint a páncéloknak is!) több jellemzője van. Mindegyik befolyásolja hősünk két fontos statisztikáját: azt, hogy mennyire vonzó, és azt, hogy mennyire ijesztő. Ennek megfelelően fognak velünk viselkedni a világ szereplői, így ez abszolút nem elhanyagolható szempont. Ha agresszív arctetoválásokkal, vérszínű, tüskés páncélban megyünk be egy faluba, mindenki szétszalad, és szinte senkivel nem tudunk

Igaz is, jobb az ilyesmit minél fiatalabb korban elkezdeni!

beszélni – ellenben ha egy szál, angol felségjellel díszített alsóneműben, ondolált hajjal érkezünk meg egy településre, az emberek annyira nem tartanak tőlünk, hogy egyenesen körénk állnak, és kórusban röhögnek ki.

Példajáték

Az én derék, hófehér lelkű, kopasz, egekbe tornászott szépségű hősöm számára a folyamatos imádat már egyenesen zavaró volt. Amikor beértem Oakvale-be, nem elég, hogy az asszonyok csapatosan rohantak köszönteni a megfáradt hérosztt, nem elég, hogy az irántunk való tiszteletből kopaszra borotvált gyerekek tanítási időben kitódultak éljenezni, de még a hajókból pakoló matrózok is kacér kacsintgatásokkal, és a fejük felett megjelenő szív-ikonokkal jelezték, hogy kaphatóak lennének némi románcra. Mindennek persze nem örült becses nejem, aki a kincsvadászatból származó aranyon felújított palotában csücsült – ő először is pofonvágott, majd miután a helyi ajándékboltban összevásárolt giccses megle-

Az ígéret szép szó...

A Fable minden idők legjobb szerepjátéka lesz! Minden ezzel a mondattal indult – ezért várta minden Xbox-tulaj messiásként a programot, és aztán ezért csalódtak benne jó néhányan megjelenésekor. Igaz ami igaz, a játék „védőszentje”, Peter Molyneux a fejlesztés során rengeteg olyan dologról beszélt, melyek kimaradtak a végleges verzióból. Az első bemutatón arról volt szó, hogy minden növény folyamatosan növekszik – így ha elejtünk egy almát, ott pár év múlva fa fog nőni, vagy ha kitapossuk a búzát, éhezni fognak a falusiak.

Volt szó női hősökről, és arról, hogy gyerekünk születhet, beszéltek dinamikusan változó időjárásról és évszakokról – egyszóval egy tényleg velünk együtt élő világról. Olyan játékelemeket említettek, mint a vérfarkassá változás, a lovak idomítása és hátasként való használata, vagy éppen a ruhákat fürdőzés közben elcsenő nimfák. Az ok, hogy mindez miért nem került a játékba, általában az időhiány, illetve az Xbox korlátozott ereje volt (például csak a fák növekedése 15%-át foglalta le a processzor teljesítményének; az pedig belátható, hogy ilyen áron tényleg nincs értelme leprogramozni). A fejlesztők mentségére legyen mondva, hogy valamennyi beígért játékelem megvalósítása komolyan tervbe volt véve, nem egy közülük pedig megvalósításra is került – csak aztán végül ki kellett hagyniuk. Sebaj, a második részben, ami jó eséllyel Xbox 2-re készül, várhatóan mindez benne lesz.

The Lost Chapters

petésekkel sikerült megbékíteni, végre méltóztatott megfelelő módon örülni nekem. Igen, úgy. Az ilyen és hasonló jelenetek miatt érzi úgy az ember, hogy a Fable sokkal több, mint egy egyszerű játék – ez egy magával ragadó élmény. Igaz, a Knights of the Old Republic is próbált a jellemünkhöz idomulni, de ott minden előre be volt programozva – itt viszont tényleg minden rajtunk múlik! Lehetséges, hogy az egyik faluban minket választanának meg az év emberének, míg a másikban legszívesebben leköpnének; minden csak attól függ, hogy miként viselkedtünk korábban a helyiekkel.

Apropó, viselkedés! Ezt igen érdekesen oldották meg a játékban, a különböző megnyilvánulásokat – a böfögéstől a férfias (?) karizom-mutogatásig, az üvöltéstől a kuncogásig, a flörtöléstől a trófeákkal való dicsekvésig mindent – úgy használhatjuk, mintha tárgyak lennének: egy menüből szedhetjük elő őket. A reputációnkat növelhetjük ajándékok adásával is, és, mint már többször is említettem, meg is házasodhatunk – ráadásul nem is csak a konvencionális módon. Választhatunk férfi társat is, de akár arra is lehetőség van, hogy több nejünk legyen (az azonban csak az igazán bátraknak és jó konspirátoroknak ajánlott, hogy egy faluban több nőnek csapjuk a szelet, vagy extrém esetben ugyanott több feleségünk legyen).

7+1 dolog amit nem tudtál a Fable-ről:

1. A fejlesztés elindulásakor még Wishmaster néven futott a project – kifejezve, hogy itt minden vágyunkat valóra válthatjuk.

2. Az első tervek szerint az egész világ – a növények, az állatok, de még a falusiak is – átalakult volna, ahogy jó vagy gonosz irányba tolódik a jellemünk.

3. A játék E3-as bemutatkozásán – 2002-ben – úgy mutatták be a játékot, hogy még nem volt sztori, és nem működött a harc sem. A Project Ego nevet is két nappal a kiállítás előtt találták ki, a Microsoft legnagyobb örömére.

4. Az ötlet, hogy a játék gyermekkorban kezdődjön, egy grafikus egyetlen rajzából született.

5. Az első elképzelések szerint Albion nem egy viszonylag kis országot, hanem egy bolygót jelentett, amit teljes egészében be lehetett volna járni.

6. A velünk egy világban kalandozó hősök egykor a játék koncepciójának fontos részét képezték, ám ebből csak Whisper, a velünk együtt tanuló hőslány maradt meg.

7. A multiplayer játékmódot (két hős kalandozhatott együtt) egy évvel az xboxos megjelenés előtt vágták ki a programból, mert nem jutott a kidolgozására idő.

+1. A Fable PC-s verziójában egy sárkány is helyet kap majd. Egyelőre nem lehet tudni, hogy ellenségként avagy barátként tekint-e majd ránk…

Meseszép világ!

Amikor a Fable megjelent Xboxon, egyike volt a legszebb játékoknak – nem feltétlenül effektjei vagy überszuper felbontású textúrái, hanem egységes, azonnal megszerethető grafikai stílusa miatt. Mintha minden karaktert, minden helyszínt egy mesekönyvből helyeztek volna át. Amikor a sárga leveleket hullató fák között sétalunk, és szembe jön egy óriási zöld kalapot viselő vándorkereskedő, vagy amikor bemegyünk egy nyüzsgő, élettel teli kis faluba, ahol minden ház egyedi vonásokkal rendelkezik, nem lehet nem csodálni a grafikusok tehetségét. A játék egységes hangulatot áraszt, és minden helyszín a végsőkig ki van dolgozva, ezért

Ilyen távolságból íjászkodni nem egy taktikus manőver...

hajlamosak vagyunk megbocsátani neki minden esetleges hibát. Ráadásul a PC-s verzió már támogatja a legújabb videokártyák effektjeit, így ha másra nem is, de szebb fény-árnyék hatásokra, valamint sokkal szebb vízfelületekre bizton számíthatunk. Akik abban a szerencsében részesültek, hogy már láthatták ezt a verziót, arról számoltak be, hogy a különböző karakterek lettek sokkal kidolgozottabbak, köszönhetően a nagyobb felbontásnak.

> " Sok dolgot rá lehet fogni a Fable-re - például hogy a története nem az igazi - de ennél hangulatosabb játékot még nem láttunk! "

Az xboxos Fable legidegesítőbb vonása számunkra az volt, hogy az egyes területek meglepően ki-

Egy szorgos munkával maximumra fejlesztett karakterhez képest Zeusz is kismiskának számít

29 The Lost Chapters

Politikai korrektség mindenek felett, de ha valaki egy ilyen vigyorral az arcán és egy ekkora haleffel a kezében közeledik, akkor fenntartom magamnak a jogot az önvédelemre.

csik voltak, és a térképek közti töltögetés rendkívül sokáig tartott. Egyelőre nem tudni, hogy e tekintetben változik-e a program. Mi a magunk részéről azt tartjuk legvalószínűbbnek, hogy a sűrű töltögetés megmarad, viszont – és itt mormoljon el mindenki egy fohászt! – talán sikerül azok hosszát radikálisan lecsökkenteni. Elvégre, ha a Morrowind nagyalföldnyi területeit be lehetett járni egy lendülettel (nem is beszélve a World of Warcraft egy lélegzetre betöltött kontinenseiről), itt sem indokolt az 500 méterenként bejelentkező „loading" felirat.

Elfek zenéje

A Microsoft semmilyen támogatást nem tagadott meg a fejlesztőktől, és ez abban is megnyilvánult, hogy egy igazi hollywoodi sztár-zeneszerzőt kértek fel a játék muzsikájának megalkotására. Az úriember nem más, mint a háromszoros Oscar-jelölt Danny Elfman, aki többek között korábban a Batman-, Pókember- és Man in Black-filmeken dolgozott. Ő ezúttal sem hazudtolta meg magát: a Fable főcímzenéje az egyik legjobb, amit valaha játékban hallhattunk. Magával ragadó, lendületes, és jócskán hozzájárul a játék hangulatosságához. A többi zenét már nem Mr. Elfman készítette, de azokra sem lehet panasz: harc közben felgyorsul, míg ha békésen sétálunk az őszi erdőben, szinte alig hallani, hogy ott szól a háttérben. A szinkronhangok felvételére is bőven jutott pénz, így aztán mindenki ékes brit tájszólással beszél. Ez néhol talán zavaró lehet – hiszen még jó angoltudással is gondokat okozhat egy-két figura megértése – viszont ez is hozzátesz a meseszerű hangulathoz.

Az elveszett fejezetek

Ismét Peter Molyneux-t idézném: „Imádom a PC-t, ez az igazi otthonom – ráadásul mindig is gyűlöltem az összecsapott, hanyag átiratokat. Így aztán mindenkit biztosíthatok arról, hogy a PC-s Fable nem ilyen játék lesz. Maga a játék PC-n kezdett testet ölteni, és most bezárul a kör, mert egy feljavított, kibővített változatot tudunk számítógépen megjelentetni."

Mindez igen szép, ám talán érthető, hogy sokan meglehetős kétkedéssel fogadják az angol legenda szavait. Ezúttal azonban nem lódít "az öreg", hiszen már fél éve dolgozik a Big Blue Box legénységével együtt azon, hogy a Lost Chapters még azoknak is vonzó legyen, akik többször végigküzdötték magukat az xboxos verzión. A legtöbb panasz – ami nem a beváltatlanul maradt ígéretek miatt érte a játékot – a rövid játékidő következtében született, így aztán ennek megnövelésére fordították a legtöbb figyelmet a fejlesztők. A játékteret új zónák hozzáadásával több mint 30%-kal megnövelték, így Albion eddig sosem látott területeire is bemerészkedhetünk. Ehhez mérten nagyjából tíz új hősi küldetéssel, és jó néhány opcionálisan végrehajtható feladattal bízhatnak meg minket a lakosok. Több tucat új fegyvert és páncélt, valamint az xboxos verzióból kihagyott varázslatokat és szörnyeket is kapunk – egy új gólemtípussal is megmérkőzhetünk, ha megtaláljuk a barlangjukat. Az egyébként rendkívül jól működő mesterséges intelligencián is csiszolnak még, hogy az egyszerű pórnép még valószerűbben reagáljon a viselkedésünkre.

Boldogan játszottak, míg meg nem haltak

A Fable egyrészt nagyszerű akció-RPG lesz, másrészt pedig rengeteg lehetőséggel teli világ. Mindenki kialakíthatja a saját Albionját, mindenkinek egyedi hőse lehet. Az biztos, hogy nem lesz akkora lélegzetű kaland, mint az Oblivion vagy a Baldur's Gate 3, de az is biztos, hogy nehéz dolga lesz azoknak, akik meg akarják közelíteni a Fable kidolgozottságát, és annyi ötletet akarnak felvonultatni a maguk játékában, mint ami ebben szerepel – vagy egyszerűen, ha csak fele ilyen hangulatosak szeretnének lenni...

Nem tűrjük a fejetlenkedést! Inkább előidézzük...

\+ Meseszép, vidám kaland, jól kidolgozott harc- és fejlődési rendszerrel. Ráadásul mindezt kibővített formában élvezhetjük!

– A hardcore szerepjátékosoknak várhatóan túl egyszerű lesz - legalábbis első pillantásra.

Összességében:

A Fable egy nagyszerű, hangulatos mese lesz, egy mindenkinek kötelezően kipróbálandó játék!

Készültségi állapot: 60%

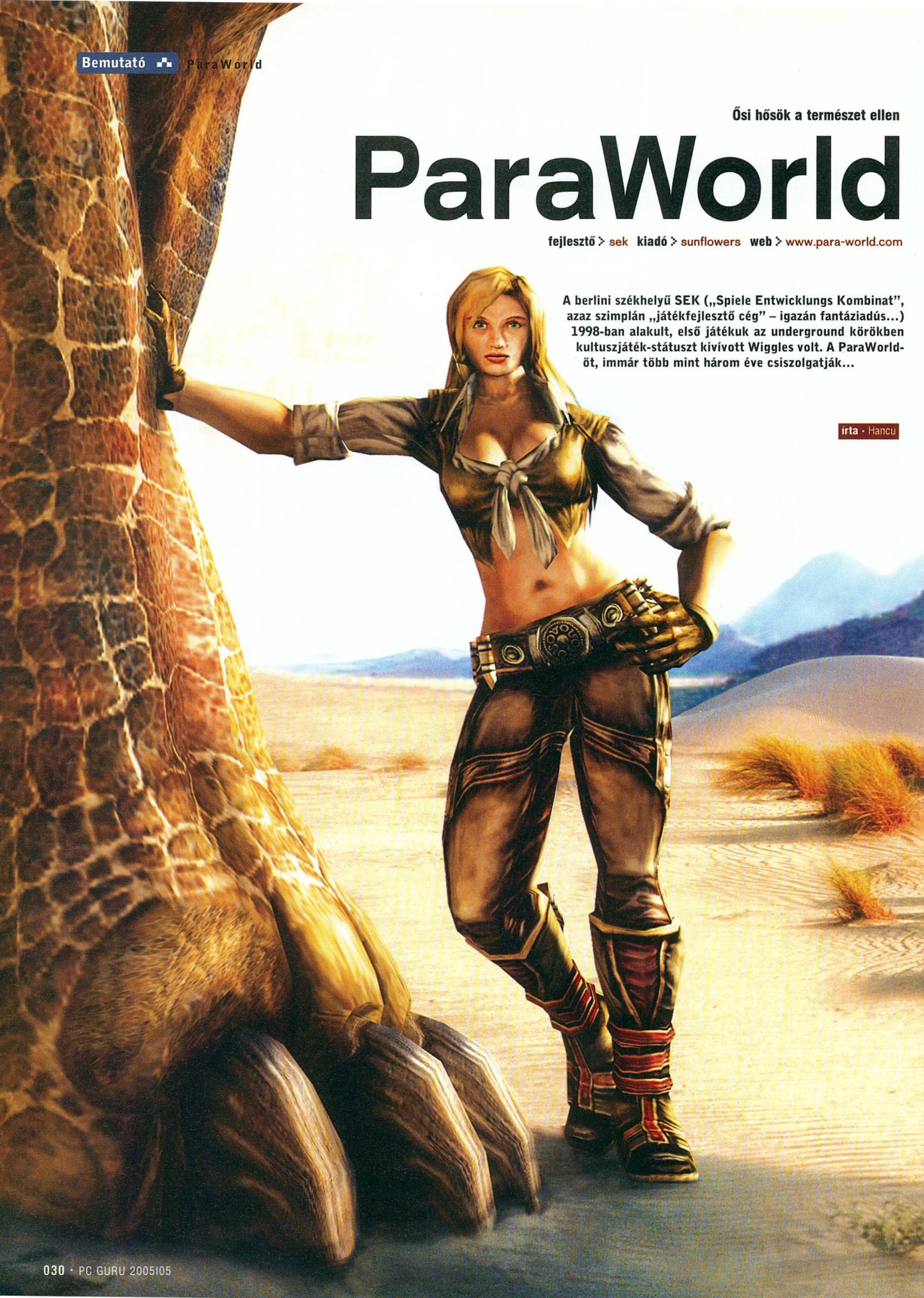
Ősi hősök a természet ellen

ParaWorld

fejlesztő > sek kiadó > sunflowers web > www.para-world.com

A berlini székhelyű SEK („Spiele Entwicklungs Kombinat", azaz szimplán „játékfejlesztő cég" – igazán fantáziadús...) 1998-ban alakult, első játékuk az underground körökben kultuszjáték-státuszt kivívott Wiggles volt. A ParaWorld-öt, immár több mint három éve csiszolgatják...

írta · Hancu



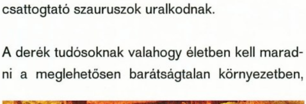
Az évezredekkel később élt Hannibálnak csak csökött, szőrtelen elefántok jutottak – mi viszont dicső mamutseregünkkel meg sem állunk, míg el nem foglaljuk ős-Róma dinókkal védett városát

Lassan már közröhej tárgya vagyok a szerkesztőségben azzal, hogy folyton a 2005-ben megjelenő valósidejű stratégiákat dicsőítem („– Mennyi az idő? – Fél kettő. Mondtam már, hogy 2005 az RTS-ek éve?"), de most mit tegyek, a próféta beszél belőlem, majd meglátjátok. A leendő idei RTS-slágerek szépen felosztották maguk között a történelmet. Ott van ugye „réges-régen" az Empire at War, az ókorban a Rise & Fall, az újkorban az Age of Empires 3, a közeli és távoli jövőt egyelőre tisztelettudóan meghagyták a Red Alert 3-nak és a Starcraft 2-nek. Mi hiányzik? Az őskor. (Meg a középkor, amire ezúton is szeretném felhívni a tisztelt játékfejlesztői közösség figyelmét!) Azaz hiányzott eddig, ugyanis most már az őskor is foglalt, hiszen addig nyaggattuk a ParaWorld német fejlesztőit, míg minden információt el nem árultak a játékukról – ezek alapján pedig bizton állíthatjuk, a játéknak ott a helye az előbb felsorolt nagyágyúk között!

Itt van az ős, itt van újra

A címben a „para" szócska ezúttal nem a paranoisára utal, de még csak nem is a paradicsomra, hanem a „parallel"-re, azaz párhuzamosra. Sci-fi regények kedvelt témája az egymás mellett párhuzamosan létező univerzumok teóriája, melyekben teljesen másképp alakul a törzsfejlődés, a történelem, fejlődik a tudomány – és amelyek között az átjárás általában szörnyű bonyodalmakhoz vezet. Nos, ez történik esetünkben is, amikor a XIX. században (mármint az általunk ismert XIX. században...) ifjú, de annál zseniálisabb tudósok csapata felfedezi a párhuzamos világegyetemeket. A három lángelme sajnos nem tudja átvenni a megérdemelt Nobel-díjat – és nemcsak azért, mert a derék svéd kémikusnak ekkor még esze ágában sincs elpatkolni, és végrendeletében a tudomány világára hagyni a vagyonát. Titokzatos idegenek támadják meg hőseinket, akik jobb ötlet híján egy sebtiben nyitott dimenziókapun beleugranak az egyik alternatív világba; egy olyan világba, ahol még javában tombol az őskor, a homo sapiens már megjelent (bár Frédinek és Béninek színét se látni), de még bőven a különféle kimondhatatlan nevű, soktonnás, szemérmetlen méretű agyarakat csattogtató szauruszok uralkodnak.

A derék tudósoknak valahogy életben kell maradni a meglehetősen barátságtalan környezetben, szövetségesekre lelni, majd megtalálni a hazafelé vezető utat. Ha ez túl egyszerűnek tűnne, kiderül, hogy egy párhuzamos univerzumok között utazgató misztikus csoport is a nyomukban van, és el akarja hallgattatni hőseinket, vélhetőleg azért, hogy az ő monopóliumuk maradjon a dimenzióváltás. Később az egész multiuniverzumra kiterjedő összeesküvésekre derül fény, további emberkék (köztük híres történelmi személyiségek, ami külön ízt ad a sztorinak) kerülnek át a mi világunkból a ParaWorldbe – szóval lesz itt kavarás bőven.



Bátor élelemszerzőink a növényevők körül próbálkoznak

„Flintstones, meet the Flintstones..."

A játékban négy ősember-törzset irányíthatunk; a neveiket egyelőre nem voltak hajlandók elárulni a fejlesztők (ez mondjuk elég nehezen érthető; nem valószínű, hogy a gonosz konkurencia ellopná az értékes információt, és beépítené a saját játékába). Mindenesetre lesz egy északi jellegű törzs – mi vikingeknek neveztük ki őket –, ők nagyon agresszívak, gyorsak, és nomád életstílusuk következtében hipp-hopp odébb tudnak költözni bázisostul, ha éppen úgy hozza a sors, vagy a pályatervezők szeszélye. Védekezésben már nem túl jók, és nincsenek igazán ütős, nagydarab egységeik, csak az aránylag olcsó, de kemény fából fara-

gott harcosokban bízhatnak – de mit ér akár száz viking csatabárd, ha az ellenség egy páncélozott nehéz harci brontoszaurusz nyakából vigyorog ránk...? A megoldás: nem szabad hagyni az ellenfelet felfejlődni. A másik törzs a trópusokon él – mi a zulu munkanéven emlegetjük őket –, és éppen az ellentétei a vikingeknek: erősen defenzívek, védelmi épületeikbe, lomha, drága, de hatalmas erejű, szinte sebezhetetlen egységeikbe vetik minden bizodalmukat a túlélés érdekében. A harmadik játszható felet önhatalmúlag neandervölgyinek kereszteltük. Technikailag fejlettebbek a másik kettőnél, de fizikailag jóval törékenyebbek, védelmi épületeik alig vannak, inkább agyafúrt csapdákkal helyettesítik azokat, támadó haderejüket pedig a sámánok mágiája teszi félelmetessé, vagy éppen láthatatlanná. A negyedik törzset már nem tudtuk elnevezni, mert annyit vikingeztünk és zuluztunk, hogy a fejlesztők megsértődtek, és nem mutattak róluk képet... Kicsit megszeppentünk, de aztán kiderült, hogy a valódi ok az, hogy a negyedik játszható fél abszolúte titkos, és egészen a megjelenésig semmilyen információt nem terveznek kiadni róluk (sőt, még az is lehet, hogy kizárólag ellenfélként jelennek meg az egyszemélyes kampányban, és csak multiban vezethetjük őket diadalra).

A ParaWorldben ötvennél is több ősállattal találkozhatunk össze a mamuttól a T-Rexen át a kardfogú tigrisig bezárólag

Kalandjaink során az egész őskori világot bejárjuk majd, így a pályák változatosságára sem lehet panaszunk. Az éghajlati zónákat szépen követve a sarkvidéktől a tundrákon át eljutunk a szavannákra és a trópusi esőerdőkbe (úgy tűnik, a mérsékelt égöv unalmasnak találtatott, és kiszorították a játékból az egzotikusabb vidékek – mintha valami sznob utazásiiroda-katalógus lenne a játék...). A különféle éghajlatok más-más állatkákat, más veszélyeket hordoznak, így más taktikákat is követelnek a játékostól. Az egyszemélyes kampány huszonegynéhány pályája bő 25-30 óra játékidőt ad majd. Remélhetőleg ezt a fordulatos és izgalmas küldetések biztosítják, és nem az, hogy ha kell, ha nem kihasználják az engine azon képességét, hogy akár 5*5 kilométeres pályákat is képes megjeleníteni, amin órákat kolbászolhatunk, mire odaérünk az ellenfélhez. Az újrajátszhatóságot leginkább az növeli, hogy a három törzset nem előre meghatározott sorrendben, a Starcraft-recept szerint egymás után irányíthatjuk, hanem a történet bizonyos pontjain magunk választhatjuk meg, kikkel akarjuk folytatni a kalandot.

Katapulttal bedobunk pár velociraptort, és már győztünk is

" Bár az Age of Empires 3 láttán is leesett az állunk, de a ParaWorldből származó képek talán még annál is szebbek! "

Az őskorból indultunk, az ókorba jutottunk

Kolombuszszaurusz megérkezett, és hiába az őslakosok rengeteg akadékoskodása, egész pereputtyával együtt letelepszik

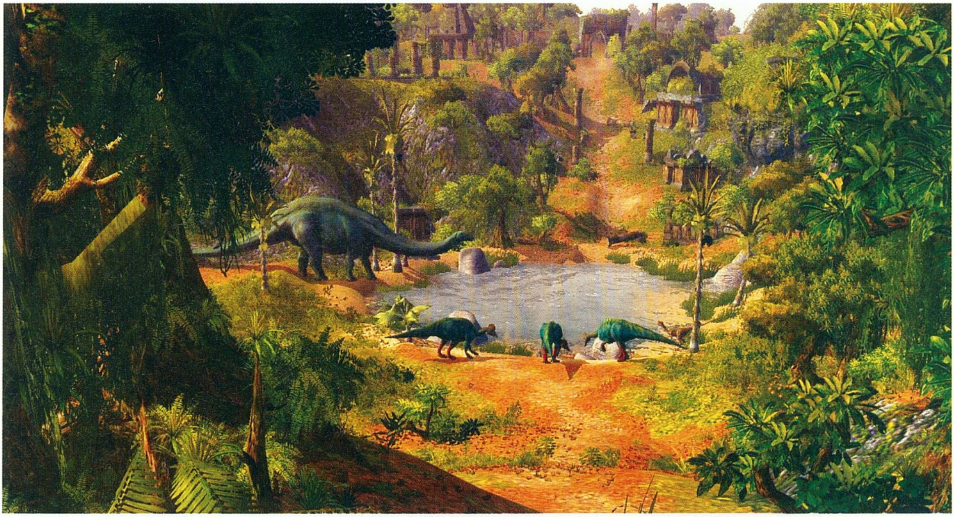
Ősállatkert

Az eddigi RTS játékokban a környezet leginkább grafikai-hangulati elemként szerepelt, esetleg a kitermelhető erdők és leölhető állatok képében némi nyersanyaggal szolgált – és ennyi, nem több. Az őskor, és a vele járó, nem túl felhasználóbarát környezet szinte tálcán kínálta az ötletet, hogy a ParaWorldben legyen a körülöttünk levő élővilág a legkeményebb ellenségünk, jelentsen az is sikerélményt, ha sikerül egyáltalán túlélnünk az ellenséges flóra és fauna közepén!

A ParaWorld világát több mint ötvenféle ősállat lakja, akadnak köztük békés növényevők (ezek jelentik elsőszámú táplálékbázisunkat, de vigyáznunk kell: attól, hogy egy állatka alaphelyzetben békés, és vegetáriánus, még simán a földbe taposhat a maga nyolc tonnájával, ha nem elég erőteljesen adjuk a tudomására, hogy őt néztük ki vacsorának), és sokkal veszélyesebb ragadozók is. A dinoszauruszok mellett találkozhatunk mamuttal, kardfogú tigrissel, gyapjas rinocérosszal (Coelodonta antiquitatis, hogy széleskörű műveltségünket – és Google-keresési tehetségünket – is megcsillantsuk) és mindenfélével, amit valaha kiástak a tudósok. A fejlesztőcsapat több tagja egyenesen dinorajongó, és ragaszkodtak hozzá, hogy az ősállatok kinézete és viselkedése is a tudomány jelenlegi állását tükrözze a játékban.

Minden ősállatot minden éghajlati övön más-más AI rutin irányít. Vannak olyanok – mint például a Jurassic Park óta kilincsszaurusznak becézett Velociraptor – amelyek falkában vadásznak, mások családban élnek, és ha megtámadjuk az egyik tagjukat, az azonnal a nyakunkra hozza az egész pereputtyot. Az ősvilág egyébként tőlünk függetlenül is működik (sőt, igazán úgy érzi jól magát...), ügyesen le van modellezve a táplálkozási lánc, és az egyes lények életciklusai. Erre figyelemmel is kell lennünk, ha sokáig akarunk élni: például kileshetjük, hogy a helyi kiskirálynak számító T-Rex mikor végez a vadászattal, és ballag el aludni a fészkébe – na ilyenkor már előmerészkedhetünk mi is, és viszonylagos biztonságban szerezhetünk valami harapnivalót vacsorára. Mivel egy-egy durvább dino-csapat simán kiirthat egy kisebb törzset, de érzékeny veszteségeket okozhat egy maximumra fejlesztettnek is, létfontosságú, hogy a játék során kerüljük a vérgőzösebb ragadozókkal való összeütközést – sőt, lehetőség szerint igyekezzünk úgy menedzselni a dolgokat, hogy az ellenséges törzsek felé vadásszanak a nehézfiúk. A növényevők sem kizárólag mozgó élelmiszerraktárként üzemelnek, hiszen emlékszünk: teljes táplálékláncmodell van, tehát ők is esznek valamit. És mi is lehetne csábítóbb egy 70 tonnás brachioszaurusz számára, mint a mi keserves munkával megművelt földjeinken vidáman zöldellő termés...?

Ha már előkerült az AI; ezen a téren is nagy ívű ígéreteket hallottunk a „virtuális játékosként" visel-



Noha a fejlesztők letették a nagyesküt, hogy Photoshop még csak a közelében sem járt a kilopott screenshotoknak, Chris a mai napig nem hiszi el, hogy ez a kép tényleg a játékból van

Bélás

A tavalyi E3 egyik legviccesebb jelenete volt, amikor a Sunflowers kis szobájában a ParaWorld bemutatóján Nadine, a PR-os hölgy büszkén elújságolta, hogy a játék egyik hőse magyar, és a neve Béla. Majd szemlesütve hozzátette, hogy ezt eddig minden magyar újságíró kiröhögte, mert szerintük a Béla olyan, mint az angolban a „Eugene"; nem túl hősies, sőt némi „balfék-ize" is van a névnek. Nagy hümmögve, és lélekben az összes Béla nevű ismerősünktől bocsánatot kérve elismertük, hogy ebben bizony van valami, majd felajánlottuk, hogy kiírunk a PC Guru olvasói között egy hőskeresztelő pályázatot. A szót tett követte (az István és a Sándor kapta a legtöbb szavazatot), csakhogy arra nem számított senki, hogy a kiadó az önkényes hősátnevezéssel térdig gázol a fejlesztők lelkébe, akik a kölykét védő sebesült emberevő bengáli anyatigris vehemenciájával védelmezték a maguk kis Béláját. Hogy mentsük, ami menthető, a derék germánoknak rögtön elmagyaráztuk, hogy a Béla név nem is annyira ciki ám, volt nekünk anno Béla nevű királyunk négy is, meg Bartóktól Lugosiig egy csomó híres Bélánk, nem is beszélve a Rátóti legényanya című kultuszfilm által halhatatlanná tett „Béláim, gondolkozzunk!" szállóigéről. A SEK-legénység végül megenyhült, a diplomáciai krízishelyzetet elháritottuk, sőt, a fiúk-lányok azóta állítólag előszeretettel használják a „My dear Belas, let's think about it!" frappáns felkiáltást pohárköszöntő helyett, ha éppen jobb nem jut eszükbe – a hős pedig maradt Béla!

kedő, emberien játszó mesterséges intelligenciáról, ami a sakkhoz hasonló, ezerszeresen kitesztelt megnyitási variációkat alkalmaz a játék elején, aztán a folyamatosan kielemzett harci helyzet alapján irányítja a hátországot és a haderőt... Ezt most nem is ragoznám tovább, hallottunk már sok ilyet, és ide hatványozottan érvényes a szállóigévé vált reklámszlogen: „bizonyíték kell, nem ígéret!".

A multiplayer manapság egy RTS-ben lassan már fontosabb az egyszemélyes játékmódnál (előre szólok, hogy pár oldal múlva Flat az Act of War kapcsán legalább fél oldalon fogja bizonygatni, így jobb, ha már most elhiszitek). A ParaWorld multija legfeljebb nyolc játékos (h)öskődését támogatja, a szokásos (team) deathmatch és king of the hill játékmódok mellett a defender játékmód tűnik igazán érdekesnek. Ebben 3:1 vagy 6:2 arányban állnak fel a játékosok, és a túlerőnek meghatározott idő alatt kell legyűrnie az extrém jól védhető bázissal, és rettentő mennyiségű nyersanyaggal feltápolt ellenfelet.

$

A jelenleg 33 főből álló SEK-nek ugyan a ParaWorld még csak a második játéka, máris bekerültek a német játékfejlesztés krónikáiba. A Paraworld ugyanis minden idők legdrágább német játéka, cirka ötmillió euróba kerül az elkészítése.

Ős-hősök

A Warcraft óta egy RTS fejlődő hősök nélkül olyan, mint a Dallas Jockey nélkül (ó, boldog az ifjúság, akiknek már semmit nem mond ez a hasonlat...) – ezért az őskorba menekült ifjú tudósok is hamar hozzászoknak a zord körülményekhez, és egy-kettőre kiköpött ős-hős válik belőlük. A fejlődési rendszer öt szintlépésben határozza meg a hősök által befutható karriert. Második szinten még csak az általános tulajdonságaink (életerő, sebzés stb.) növekednek, harmadikon már a környezetünkben levő társainknak is át tudjuk adni a bónuszainkat, negyediken pedig olyan speciális harci manővereket tanulunk, amitől a csatákban közel legyőzhetetlenné válunk (legalábbis normál földi halandó számára – egy mozgássérült, koraszülött T-Rex csecsemőnek még így sem jelentünk ellenfelet). Az ötödik szint igen fontos állomás egy hős életében: akkor adja meg ugyanis a fejlettebb épületek, és egységek építésének lehetőségét a törzs számára, végül a csúcson a hős az egész törzs számára ad bónuszokat.

Természetesen minden hős más-más típusú tápokat ad, és a sztori adta központi karakterek mellett egyszerű közkatonákat hőssé emelhetünk (ez persze nem olcsó mulatság) – így a hősök menedzselése fontos stratégiai pont a játékban. Ha egy fáradságos munkával kigyúrt hősünket véletlen felfalná egy kóbor hősevőszaurusz, akkor sincs katasztrófa, némi nyersanyagért cserébe feltámaszthatjuk.

A tapasztalati pontokat az őskőzösség iskolában tanult szabályai szerint a közösbe dobják be a derék ősemberek (akkoriban ugye még nem volt

Ha a ParaWorldhöz jár majd pályaszerkesztő, valószínűleg nem kell sokat várni az első Gyűrűk Ura alapú modra...

magántulajdon… legalábbis ezt én anno az átkosban még így tanultam – remélem nem most kell megtudnom majd több száz olvasói levélből, hogy valami nagyszabású történelemhamisítás áldozata voltam általánosban). A nagy zsákból aztán alkalomadtán mi osztogathatjuk szét a tapasztalati pontokat, így mi határozzuk meg, hogy melyik egységünk fejlődjön – újabb fontos stratégiai döntések! Mivel a szintlépést a tartalékolt koponyákból, azaz tapasztalati pontokból bármikor megejthetjük, törzsünk haderejét rendkívül rugalmasan alakíthatjuk minden egyes pillanatban. Ha támadásra készül az ellen, gyorsan megveszünk egy defenzív hőst, felfejlesztjük, felépítjük az általa adott védelmi épületeket, és élvezzük a hős adta védelmi bónuszokat. Ha offenzívára kerül a sor, agresszív jellemű hő-

Na hol az a Tyrannosaurus, hadd ütöm szét a fejét!

sökre ruházunk be, és pillanatok alatt hódító seregé változtatjuk a népünket.

A közkatonákat, és háziasított ősállatokat a szintlépés mellett a felszerelésük turbózásával is fejlesztgethetjük, például a kezükben a kőbaltát bronz, majd acél pengére cserélve, vagy páncélt aggatva rájuk (előbbi nyilván csak a humánokra érvényes, utóbbi a harci dinókra is). Az ősállatoknak különféle harci manővereket is taníthatunk: hogyan romboljanak le épületeket, hogyan rázzanak le üldözőket néhány erőteljes farokcsapással, vagy hogyan döntsenek ki fákat (akiket aztán könnyebb és gyorsabb a raktárba behordani, és építőanyaggá előléptetni).

Klisék és újítások

A különféle ősállatok persze nem csak ellenfélként jelennek meg, de a homo sapiens szellemi fölényét bebizonyítva be is foghatjuk és háziasíthatjuk némelyiket – hogy az adott fejlettségi szintünkön épp melyik állat tartozik ebbe a körbe… nos többek között ez áll a „játék által nyújtott sok-sok izgalmas felfedeznivaló” marketing-klisé mögött. A befogott állatokat használhatjuk közelharci egységnek (hatalmas pengékkel felszerelve például), csinálhatunk belőlük faltörő kost vagy más ostromfegyvert, vagy akár tömegközlekedési eszközt is (BKV-szaurusz, hehe). Ezenfelül lehetnek harci hátasaink, vagy akár katapultot is építhetünk egy nagydarab brachioszaurusz hátára, amivel raptortojásokat hajigálhatunk az ellenfél sorai közé – ez különösen azután lesz mókás, amikor a raptorbébik visításásra odagyűlik anyu-apu is…

A dinók felszerelésének variálásával és a különféle normál humán egységgel megfűszerezve végül is előállnak a klasszikus középkori hadtudomány által ismert fegyvernemek, mint a könnyű- és nehézgyalogság és -lovasság, tüzérség, és egyebek (vízi egységekből eddig csupán az óriás teknőcöt láttuk, bár az csak gyalogosokat szállított, nem harcolt). Miután egy állatot megszelídítettünk (erre csak a hősök képesek), felépíthetjük a hozzá tartozó épületet, és ott tenyészthetjük, azaz RTS-ül szólva gyárthatjuk őket.

A nyersanyag-gyűjtögetés a szokásos RTS-sablonokat ismételi: három erőforrásunk a kő, fa (az építkezések nélkülözhetetlen alapanyagai), és a kaja, amit vagy vadászattal, vagy békés növénytermesztéssel szerezhetünk meg – mivel előbbi az izgalmasabb, általában arra leszünk rákényszerítve. A „negyedik” erőforrást koponyának hívják, csatában, az ellenfél megöléséért kapjuk, és a katonáinkat erősítő tápokat vásárolhatunk belőle. Szépen hangzik, de kicsit kilóg a lóláb – rá is kérdeztünk, hogy ez véletlenül nem a tapasztalati pont és a szintlépés fogalmát takarja-e szép marketingsmink alatt, és a PR-osok a pszichikai kényszer nyomása alatt bevallották, hogy dehogynem. Azért szép próbálkozás volt…

A ParaWorld vélhetőleg nem a Rome-ot és a Cossacksot megszégyenítő hatalmas csatáiról fog elhíresülni, hiszen a maximum szintre kiépült játékos minden bónusszal együtt is legfeljebb hatvan fős „seregnek” parancsolhat – ez is a harcok átlátható, taktikus jellegét erősíti. Külön öröm, hogy a méretarányok a grafikában, és a játékmenetben egyaránt megjelennek: egy harmincméteres Diplodocus valóban tizenötször akkora, mint egy daliás viking harcos, és a 4000 életerőpontja is tiszteletet parancsoló (egy átlag ősembernek 100 van).

Alloszaurusz

A 10-12 méter hosszú, 12 tonnás szörny az agresszív törzs egyik legdurvább egysége (figyeljük meg az állaton a harci festéseket, ez ennek a törzsnek a sajátja), ők is csak a végjátékban, sok fejlesztés után jutnak hozzá. A képen az alloszaurusz maximumra fejlesztett, páncélozott verzióját látjuk.

Viking harcos

Az északi törzs alap gyalogos harcosa, rájuk épül a törzs egész hadereje (a harci tetoválás is a vikingekre jellemző). A két vészjósló szekerce, és a háton hordott pajzs csak a veterán, sok szintlépésen átesett katonáknak áll a rendelkezésére. Pár tucat ilyen harcos, és nincs az a dinoszaurusz, ami ne változna rövid úton vagdalt hússá…

Mamut

A játék egyik legbrutálisabb, és egyben legrugalmasabban használható egysége. Létezik harcra kigyúrt, páncélozott „tank”-mamut verzió is, ami vidáman a talajba tipor bárkit, aki elékerül – de használhatjuk ostromgépnek is, vagy békésebb kedvű, defenzív játékosok erdőirtásra és fakitermelésre. Szintén az északi törzs egysége.

Sztegoszaurusz

A harci festésről már láthatjuk, hogy ez a trópusokon élő dinó is az agresszív törzs egysége. A gyenge 25 méteres állatka növényevő,

így a harapása nem túl veszélyes – viszont ha kell, a farkán meredező tüskékkel képes megvédeni magát, és egyetlen legyintéssel az örök vadászmezőkre költöztetni egy embert.

Kegyetlen világ az ősvilág: dinó dinónak farkasa

Elérkeztünk ahhoz a témához, ami a fejlesztőkkel folytatott beszélgetések során többször bukkant fel, mint ahány kátyú van Budapest utcáin: az egységek menedzseléséhez. A SEK csapata a katonák kezelésére az Army Controller nevű csodafegyvert fejlesztette ki, ami ugyan egyelőre elég misztikus valaminek tűnik, és a fejlesztők képesek hosszú órákig beszélni róla úgy, hogy valójában semmit nem mondanak. A Chaos Theory multijában tanult összes titkosszolgálati módszerünket bevetve sikerült megszereznünk az ismert galaxis egyetlen előzetes ParaWorld képét, amelyen látható a kezelőfelület és az Army Controller – hát mit mondjak, sokkal okosabbak nem lettünk tőle (mindenesetre közszemlére bocsátjuk itt is). Az Army Controller tehát egy olyan valami (egyelőre leginkább egy fél képernyőt kitakaró menü), amin egyszerre tudjuk nyomon követni az összes egységünk ténykedését, parancsokat adhatunk nekik, fejleszthetjük őket, átlátjuk rajta a teljes birodalmunkat – ezen felül főz, mos, takarít, és hó végén kölcsönad... Szóval ez az Army Controller még bármi is lehet; az RTS műfajt forradalmasító új kezelőfelület, szimpla marketing-humbug, vagy valahol a kettő között – reménykedjünk, hogy a végső megoldás az első tipphez közelít.

!

A kiadóként megjelölt Sunflowers csak a német piacon fogja a játékot teríteni. Az még mindig nem tiszta, hogy a világ többi részén ki adja ki a ParaWorldöt; az mindenesetre árulkodó lehet, hogy eddig e feladatot mindig az EA látta el.

+ A csodás grafika már önmagában is fellelkesített minket, de úgy tűnik, hogy a játékmenettel sem lesz baj.

– A dérrel-dúrral beharangozott Army Manager egyelőre nem tűnik forradalmi újításnak.

Összességében:

Csodás grafika, rengeteg ígéret, tapasztalatlan német fejlesztők - ez a recept a Far Cry-nál bejött...

Készültségi állapot: 60%

ParaWorld

Ősidők mai látványa

A játékot saját fejlesztésű motor, a Pest mozgatja. Az engine érdekessége, hogy a kép megjelenítését, és az effektezést más-más grafikai beállításoknál egymástól független, külön-külön renderelő rutinok végzik. Ennek az a háttere, hogy a motor eredetileg még DirectX 8 alá lett megírva, optimalizálva, aztán többször átszabták az új grafikuskártya-generációk okosságainak megfelelően. A régi verziókat viszont nem dobták ki, hanem opcionális renderelési útként benne hagyták a programban. Hogy ez mire jó? Nos, ha százezer forintos csúcskártyánk van, az engine a legújabb, DirectX 9.0c-re optimalizált kódot használja – viszont gyengébb gépeken nem ennek valamiféle butított verzióját veszi elő, hanem az adott, egy-két generációval régebbi kártya képességeire kiélezett, sorról sorra optimalizált régebbi kódot. Ebből következik, hogy csúcsgépek tulajdonosai a képeken látható, hasfalszaggató-állkapocsremegtető minőségű látványvilágot élvezhetik a monitoron (amelyek meg nem erősített információk szerint az Age of Empires 3-on évek óta rabszolga-üzemmódban dolgozó grafikusok közül többön is epilepsziás tüneteket váltottak ki), de akinek régebbi a vas a gépében, annak is ettől aligalig elmaradó intenzitású gyönyörben lesz része. Hogy konkrét számokat is mondjunk: egy dino modellje 300 és 3000 poligon között lehet – ha mindent ki tudunk hajtani a motorból, a fákon egyesével megcsodálhatjuk a leveleket, illetve ellenőrizhetjük, hogy a harcosunk jól kötötte-e be a cipőfűzőjét. (Utóbbi példát konkrétan a játék producere említette, és amikor rákérdeztünk, hogy a cipőfűző intézményét ismeretei szerint melyik őskori törzs találta fel, rendkívül morcosan nézett ránk.)

Irány a Neander-völgy!

A játék fejlesztése már bő három éve zajlik, és a napokban érte el az alfa verziót – azaz már minden programrész működik, minden pálya játszható, csak még nincs benne sok köszönet a kiegyensúlyozás és tesztelés hiánya miatt. A tervek szerint az E3-ra már a béta-közeli programot viszik ki, aztán örvendetesen hosszú tesztelési időszak következik, hogy a késő őszi megjelenésre a program lehetőleg hibamentes legyen.

A ParaWorld a már sokszor emlegetett extraerős 2005-ös RTS-mezőny egyik óriási meglepetése lehet – de válhat belőle nagy csalódás is (hiszen ez a csapat első igazán nagy projektje). A játék mindenesetre elképesztően jól néz ki, ígéretes ötletek tucatjai vannak benne; mi bízunk benne, hogy ez lesz 2005 Far Cry-a!

Interjú

PC Guru: Kérlek, mutatkozz be a PC Guru olvasóinak!

Reinhard: Reinhard Döpfer vagyok, producer a Sunflowers kiadónál. Én vezetem a ParaWorld projektet, az én felelősségem biztosítani a zökkenőmentes fejlesztést, a játék magas minőségét, és betartatni a határidőket, illetve én vagyok a kapocs a fejlesztőcsapat és a kiadó között.

PC Guru: Mi a munkád legnehezebb része?

Reinhard: Hát, az említett kommunikációs kapocs szerepében néha inkább fékbetétnek érzem magam... No és persze azt sem könnyű feladat elérni , hogy a játék kiemelkedő minőségű legyen, minden játékos, aki megveszi, jól szórakozzon majd vele – csak azok ne, akik az internet sötét oldalának FTP oldalairól szedik le ...

PC Guru: Mit tartasz a játék kiemelkedő pontjainak?

Reinhard: A hangulatát, ami már most, félkész állapotban is fantasztikus, az egységek irányítását-menedzselését, és persze a dinoszauruszokat.

PC Guru: Hogyan jött egyáltalán az ötlet, hogy egy alternatív őskori világban játszódó RTS-t készítsetek?

Reinhard: Nos, az első megbeszélések és ötletelések a Wiggles kiadását követő ünnepségek során különféle vendéglátó-ipari helyiségekben történtek. Mivel már mindenkinek elege volt a világháborús és fantasy klisékből, előjött a párhuzamos világok ötlete, ahol a miénktől eltérő módon alakult a történelem, és amik között dimenziókapukon keresztül lehet közlekedni. Aztán valaki bedobta a dinoszauruszok ötletét, és máris eldőlt, mi lesz a játék környezete... Az RTS, mint játékstílus csak ezután kristályosodott ki, az első tervek szerint a játék a Spellforce-hoz hasonló stratégia-RPG keverék lett volna.

PC Guru: Szoktatok multiplayerben játszani a ParaWorlddel?

Reinhard: Naná! Azt hiszem, elég jó vagyok ParaWorld-multiban – mondjuk, ha már főnök

vagyok, illik is jónak lennem... Az agresszív játékstílusomról vagyok ismert a csapatban, nem szeretek bíbelődni a falak és védelmi épületek felhúzásával, inkább rohamozok, amilyen hamar csak lehet.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

ÚJDONSÁGOK, ÚJ AKCIÓK!

Cossacks 2	7 990,-
Brothers in Arms	9 990,-
Splinter Cell Chaos Theory	10 990,-
Sims 2 Egyetem	7 490,-
Doom 3 Resur. Evil	7 990,-
Silent Hunter 3	9 990,-
Driver 3	9 990,-
Champ. Manager 5	9 990,-
Sims 2 (magyar)	12 990,-
Codename Panzers	4 990,-
Splinter Cell Pandora T.	3 990,-
Vampire Bloodlines	3 990,-
Heroes 4 Csomag	3 990,-
Counterstrike Cond. Zero	2 990,-
WarCraft 3 Frozen T.	2 990,-
Morrowind Csomag	2 990,-
Grand Prix 4	3 990,-
Sacred	2 990,-
Full Spectrum Warrior	3 990,-
Far Cry	3 990,-
Ground Control 2	2 990,-

Act of War	9 990
Against Rome	1 990
Age of Empires Gold	1 990
Age of Mythology Gold	9 990
Age of Wonders 2	2 490
AoW 2 Shadow Magic	2 490
Against Rome	1 990
Aiken's Artifact	990
Aliens vs Predator Gold	1 990
Aliens vs Predator 2	2 990
Aliens vs P2 Primal Hunt	2 990
American Conquest	1 990
Anno 1503	3 990
Antant HUN	1 990
Arcanum	1 290
Armies of Exigo HUN	11 990
Army Men Sarge's War	990
Arx Fatalis	1 990
Augustus HUN	4 990
Aura	990
Axis and Allies	7 990
Bandits HUN	690
Bard's Tale*	7 990
Battlefield 1942	3 990
Battlefield 1942 pakk	11 990
Bázis a mélyben HUN	990
Beyond Good & Evil	2 490
Bionicle	3 990
Blitzkrieg	1 990
Blitzkrieg Rolling Thund	3 990
Blood Omen 2	1 990
Brothers in Arms dvd	9 990
Call of Duty év játéka k.	7 990
Call of Duty United Off.	6 990
Call of Duty Deluxe	12 990
Capitalism 2 HUN	990
Championsh. Manager 5	9 990
Chaser HUN	1 990
Chessmaster 9000	2 490
Chessmaster 10th Ed.	5 990
Children of the Nile	10 990
Chronicles of Riddick	9 990
Civilization 3	2 990
Civilization 3 pakk	4 990
Claw	1 990
Codename Panzers HUN	4 990
Colin McRae Rally 2	1 490
Colin McRae Rally 04	2 490
Colin McRae R. 05 dvd	7 990
Commandos	1 990
Commandos 2	1 990
Constantine dvd	7 990
Cossacks	1 990
Cossacks Back To War	2 990
Cossacks 2*	7 990
CSI: Helyszínelők	1 990
CSI 2	2 490
Deus Ex	1 990
Diablo	1 290
Diablo 2 + Lord of Destr.	3 990
Die Hard Nakatomi Plaza	2 990
Disney játékok / -től	990
Doom Coll (1+2+Final D)	2 990
Doom 3	6 990
Doom 3 Resurr. of Evil*	7 990
Driver	1 990
Driver 3 dvd	9 990
Dungeon Siege	2 490
Egypt 3 HUN	3 990
Emperor: Rise of M K.	2 990
Empire Earth HUN	1 990
Empire Earth kieg. HUN	1 990
Empire Earth 2 HUN ápr*	JÖN
Enter the Matrix dvd	3 990
Etherlords HUN	1 990
Europa Universalis HUN	1 490
Evil Genius	9 990
Far Cry dvd	3 990
FIFA 2004	3 990
FIFA 2005	11 990
Fire Chief HUN	1 990
FlatOut	7 990
Flight Simulator 98	1 990
Flight Simulator 2004	12 990
Football Manager 2005	9 990
Freelancer	2 490
Fritz 7 Sakkszim. HUN	3 990
Full Spectrum Warrior	3 990
Gangland HUN	1 990
Grand Prix 4 dvd	3 990
Grand Theft Auto 2	1 990
Ground Control 2 HUN	2 990
GTR – HUN*	9 990
Gyűrűk Ura: Harc... dvd.	12 990
Gy.Ura:Király visszatér	3 990
Haegemonia HUN	1 990
Haegemonia Solon HUN	1 990
Half-Life	1 990
Half-Life Generation 3	4 990
HL:Counterstrike CZero	2 990
Half-Life 2	9 990
Half-Life 2 Collector's	19 990
Halo	5 990
Hard Truck HUN	1 990
Heroes 3	1 690
Heroes 3 Complete*	1 990
Heroes 3 Essential HUN	1 990
Heroes 4 Csomag HUN	3 990

Hitman	1 990
Hitman 2	2 490
Hitman Contracts	3 990
Homeworld 2 HUN	2 990
House of the Dead 3	9 990
I of the Dragon HUN	4 990
IGI 2	2 490
IL-2 Sturmovik	1 990
IL-2 Forgotten Battl HUN	2 990
Imperium Galact. 2 HUN	990
Impossible Creatures	2 490
Industry Giant 2 HUN	1 990
Judge Dredd	2 990
Jurassic Park O.Genesis	2 990
Kelták királya HUN	2 490
King of the Road	1 990
Knightshift HUN	3 990
Knights & Merch 2 HUN	1 990
Légió HUN	2 490
Lock On	2 490
Locomotion,Chr Sawyer	4 990
LMA Manager 2005	2 490
Mace Gr. Bounty Hunter	2 990
Manhunt	1 490
Mars: Letelepedés HUN	690
MechWarrior 4	2 490
MechWarr. 4 Mercenar.	1 990
Medal of Honor	3 990
Medal of Honor pakk	11 990
Medal: Pacific A. dvd	11 990
Medieval+Viking Invas	6 990
Men of Valor	9 990
Midtown Madness 2	2 490
Monkey Island 4	3 990
Monopoly Tycoon	1 990
Morrowind pakk	2 990
Mortal Kombat 4	1 990
NBA 2004	3 990
NBA 2005	11 990

Need for Speed Hot P. 2	3 990
Need for S Underground	3 990
Need for S Undergr. 2	11 990
Neverwinter Nights	2 990
Neverwinter Nights pakk	5 990
Nexus HUN	9 990
NHL 2004	3 990
NHL 2005	11 990
No One Lives Forever 2	2 990
NOLF: Contract JACK	2 990
Op. Flashpoint csomag.	2 990
Pacific Fighters	9 990
Painkiller	3 990
Panzer Elite Spec Ed	1 990
Panzer General 3D Sc.E.	1 990
Paradise Cracked HUN	690
Pharaoh+Cleopatra	2 990
Pirates (Sid Meier's)	7 990
Pirates of the Caribbean	2 490
Pokoli Szomszédok HUN	2 990
Pokoli Szomsz. 2 HUN	5 990
Port Royale 2 HUN	7 990
Postal 2 HUN	1 990
Prince of Persia Sands	2 490
Prince 2 Warrior Within	6 990
Pro Evo. Soccer 3 dvd	3 990
Pure Pinball HUN	1 990
Rally Trophy HUN	1 990
Raven Shield Gold	2 490
Rayman 3	2 490
Return To Cast Wolf. EE	3 990
Richard Burns Rally	3 990
Rise of Nations Gold	12 990
Robin Hood: DotC HUN	1 990
Rollercoaster T 2 Deluxe	5 990
Rollercoaster Tycoon 3	7 990
Rome: Total War	9 990
Runaway HUN	1 990
Rune	1 290

Sacred	2 990
Screamer 4x4 HUN	990
Serious Sam Gold	1 290
Settlers 5	9 990
Shade: Wrath of Angels	2 990
Shark Tale	6 990
Shellshock NAM '67 dvd	6 990
Shrek 2	6 990
Silent Hunter 2	2 490
Silent Hunter 3 dvd	9 990
Silent Storm	3 990
Simpsons Hit and Run	2 990
Sim City 4	3 990
Sims Deluxe	7 490
Sims kiegészítők, /-től	4 990
Sims 2 dvd, HUN	12 990
Sims 2 Egyetem HUN*	7 490
Singles HUN	4 990
Soldiers: Heroes of ww2	2 490
Soul Reaver 2	1 990
Space Hack HUN	3 990
Space Colony	990
Spiderman 2	6 990
Splinter Cell	2 490
SC Pandora T.rrow HUN	3 990
SC Chaos Theory (dvd)	10 990
Star Wars Battlefront	9 990
SW: Jedi Knight Gold	3 990
SW: JK 2 Jedi Outcast	3 990
SW: KOTOR	6 990
SW: KOTOR 2	9 990
SW: Phantom Menace	3 990
SW: Racer	3 990
SW: Republic Comm	9 990
SW: Rogue Squadron	3 990
SW: X-Wing Alliance	3 990
SW: X-Wing Collector	3 990
Starcraft és Brood War	1 990
Stronghold 2 (ápr. vége)*	JÖN

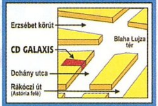
Sudden Strike 2	1 990
SWAT 4 (április)*	JÖN
S.W.I.N.E. – HUN	990
Syberia HUN	1 990
Temple of Elemental E.	3 990
Thing	2 990
Throne of Darkness	1 290
TOCA Race Driver	2 490
TOCA Race Driver 2 dvd	6 990
Tomb Raider Chronicles	1 990
Tony Hawk's Undergr.2	7 990
Total Club Man. 2004	3 990
Total Club Man. 2005	11 990
Trackmania HUN	3 990
Transport Giant HUN	5 990
UEFA Bajnokok Ligája	11 990
UFO Aftermath HUN	2 990
Unreal 2*	3 990
Unreal Tourn. 2003	2 990
Unreal Tourn. 2004 dvd	3 990
Vampire: Bloodlines	3 990
Vietcong Purple Haze	2 490
War and Peace HUN	990
Warcraft 3	3 990
Warcraft 3 FrozenThrone	2 990
Warlords 4 HUN	1 990
Warhamm Dawn of War	10 990
Wildlife Park	1 990
Wings of War dvd	1 490
Wizardry 8	1 990
W. of Warcraft (2.ütem)*	11 990
WoW 60 napos kártya*	6 749
Worms 2	1 990
Worms 2+Arm.+World P.	3 990
Worms 3D*	3 990
XIII – HUN	1 990
Xpand Rally HUN	4 990
Zeus Gold	1 990
Zoo Tycoon 2	7 990

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9-18 óráig



Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videojátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!

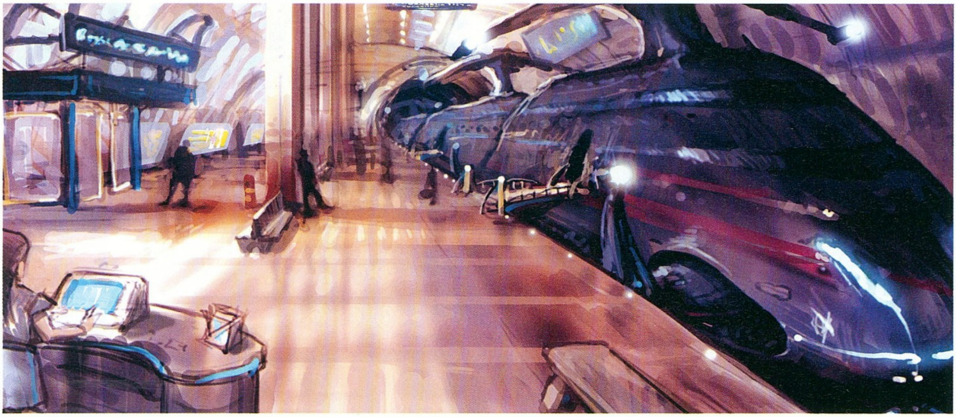
0-24h, egész nap Online, friss termékinformációkkal

PC játékok - Gyerek és multimédia programok
Playstation 1 és 2, XBOX, GCube játékok
DVD filmek
Könyvek

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók



Három hős, három világ, három sors...

Dreamfall
The Longest Journey

írta · Greg5

fejlesztő > funcom **kiadó** > funcom **web** > www.dreamfall.com

Ugyan az 1993-ban alapult norvég Funcom már több mint húsz kisebb kaliberű, jórészt korábbi konzolos játékot tudhat háta mögött, a Longest Journeyvel robbantak be a köztudatba 1999 végén. Szintén hozzájuk köthető a több kiegészítőt megélt, és máig (vagy a World of Warcraftig?) nagy népszerűségnek örvendő Anarchy Online internetes RPG.

Ebből a rajzból arra következtetünk, hogy Winter világa különös lényekkel lesz benépesítve

Mióta a '90-es évekre oly jellemző, jórészt LucasArts-féle humoros kalandjátékok a Grim Fandangóval bezárólag szinte teljesen kivesztek a piacról, csak a komolyabb hangvételű, modern történettel hódítani kívánó programok maradtak meg a műfaj utolsó hírmondóiként. Jó pár igencsak középszerű, ilyen koncepcióra épülő játék (Moment of Silence, Return to Mysterious Island stb.) mellett talán csak a megszűnni nem akaró Myst sorozat tagjainak, és a Syberia két részének sikerült igazán hangulatos, magával ragadó világot monitorainkra varázsolni, így nem is csoda, hogy sokan a Syberiát tartják az utóbbi öt-hat év legjobb kalandjátékának. Ez a hozzáállás viszont kizárólag a tudatlanságra vezethető vissza, ugyanis a '99 végén, bármiféle észrevehető marketingkampányt nélkülözve nagy csendben megjelent Longest Journey a látványtól eltekintve minden szempontból (történet, hangulat, karakterrajz, szinkron) kiütéssel veri Kate Walker kalandjait. Söt, igen valószínű, hogy a Syberia francia fejlesztői jórészt a Longest Journeyt próbálták lekoppintani klasszikussá vált játékukban... Ez nem is csoda, hisz a semmiből előbukkanó norvég Funcom csapata elképesztően jó történettel és hasonló színvonalú feladványokkal rendelkező, különösen atmoszférikus programmal rukkolt elő, mely szép lassan meghódította a világ lakosságának azon piciny részét, akik egyáltalán tudtak a megjelenéséről – és melynek folytatása még ennél is többre hivatott...

> $
>
> Az európai országok egyre jobban támogatják játékiparukat. A francia kormány az Ubisoftot, a magyar az 1848-at készítő csapatot, a norvég pedig a Dreamfallt készítő Funcomot támogatja jelentős összegekkel.

A csodás kaland folytatódik

A Longest Journey folytatásának ugyanazok lesznek a fő erényei, mint elődjének. Az első részben Apryl Ryannel, és a tizennyolc éves, egyetemi tanulmányait éppen megkezdő aranyos lány világával ismerkedhettünk meg, melyet pár nap alatt felforgattak furcsa álmai. Egyik nap a XXIII. század high-tech világából (melynek Stark a neve) egyszer csak egy varázslatos, mágiával teli világban, Arcadiában találta magát, mely – mint kiderült – évszázadokkal ezelőtt egy volt Starkkal. Ám mágia és a tudomány nem fért meg egymás mellett, így tizenkét Őrző két különálló világot hozott létre, melyek közt az átlagember számára az álmok jelen-

Zoe korai kelő, néha már délben is kikászálódik az ágyból

tették az átjárást. Mint kalandjai során kiderült, Apryl közel sem átlagos halandó, a Sors és az istenek hatalmas dologra rendelték őt. A játékban fokozatosan ismertük meg a szereplők és a két világ összetett történetét, ezáltal a Longest Journey az egyik legmaradandóbb kalandélményt nyújtotta a játékosok számára, amely a mai napig cseppet se kopott meg – én pár napja játszottam végig újból: tökéletes és kötelező bemelegítő a következő kalandig!

Zoe Castillo
Otthona: Stark
Életkor: 20 év
Szerepe a játékban: A játékidő 65%-a
Harci tudása: Hetente néhány óra egy önvédelmi tanfolyamon

Az egyetemista Zoe hangulata meglehetősen a mélyponton van mostanában. Nem tudja, mihez kezdjen életével, ami odáig vezet, hogy otthagyja biomérnöki tanulmányait és szakít barátjával is. Egyedül érzi magát a világban, és legszívesebben álmaiba merül.

A kukkoló hajlamúak is boldogok lesznek, Zoe ugyanis nem csak küzd és harcol, de normális fiatal lányhoz illő életet is él

A folytatás, mely mintegy tíz évvel az első rész után veszi fel a fonalat, előreláthatóan az elõd valamennyi jó tulajdonságát tovább fogja vinni. A történetért és a karakterábrázolásért ismét a filmrendezőből lett játékfejlesztő, Ragnar Tornquist felel, aki megpróbálja ezt a részt is minél filmszerűbbé tenni. A játék ismét fejezetekre lesz osztva, melyek

Itt még angyali nyugalom honol hősnőnk arcán

közt gyakran változik majd irányítandó karakterünk, így a Gyűrűk Ura könyvekhez hasonlóan (ez a vezető designer által használt hasonlat; valószínűleg a Dreamfall is tele lesz utalásokkal Tolkien művére) több, konkrétan három főszereplőnk is lesz. Első számú irányítandó karakterünk ismét egy fiatal lány, a húsz éves Zoe, aki a huszonharmadik századi high-tech nagyvárosban, Casablancában végzi biomérnöki tanulmányait. A lányt súlyos kérdések gyötrik: nem tudja, mit is kezdjen életével, és hogy mi keresnivalója van a világban. Pár napja otthagyta az egyetemet és újságíró barátjával is szakításra került sor – azóta csak lézeng a városban, csak néha tér be egy-egy harcművészet-órára. Aprylhez hasonlóan alkalmanként neki is látomásai vannak, ezekben legtöbbször egy fekete-fehérben feltűnő fiatal lány kér segítséget tőle (többek között a tévéből is). A játék egyfajta visszaemlékezésként indul: Zoe egy napfényben fürdő szobában fekszik – kómában. A lány ennek ellenére különleges, testen kívüli állapotban képes kommunikálni a játékossal, így először a leányzó

" Sok játék hatott ránk a Silent Hilltől a Prince of Persia-n át a KOTOR-ig – de ez nem jelenti azt, hogy ezeket másolnánk. A Dreamfall olyan játékelemeknek a keveréke, amelyeket szeretünk; és ettől lesz a játék egyedi, különleges és csodálatos. " – Ragnar Tornquist

Mint a játék címe is mutatja, a Dreamfallban igen nagy szerepe lesz az álmoknak; Zoe is ezeken keresztül kapcsolódik bele a történetbe

Remélhetőleg a XXIII. században az ilyen kollégiumi szoba már alanyi jogként jár minden egyetemistának

közelmúltját játszhatjuk végig, hogy megfejtsük, hogy is jutott, illetve jutottunk ebbe az állapotba. A bonyodalmak ex-barátunk, a többnyire nagy cégek szennyesének kiteregetésével foglalkozó újságíró kisebb szívességkérésével indulnak, aki ezután pár órával feldúlt szobával a háta mögött nyomtalanul eltűnik. Zoe pedig rájön, hogy valami nagyon durva ügybe kezd belekeveredni...

Noha nagyrészt Zoe karaktere fogja átvenni Apryl helyét az első részből, rajta kívül még két irányítható szereplő kap helyet a programban. Az első a Longest Journey főszereplője lesz, aki tíz év alatt igencsak megváltozott: a sztorit ismerve nem csoda, hogy a virgonc, életvidám lányból kiábrándult és megkeseredett nővé lett. Azt, hogy Apryl pontosan hogyan fog bekapcsolódni az események láncolatába, még sűrű homály fedi, ahogy a harmadik karakterről, a mágia világában élő, kizárólag úrnőjét szolgáló misztikus bérgyilkosról, Kianról sem tudunk még sokat. Az viszont biztos, hogy a három karakter három világot jelent a játékban: a mágiával átitatott Arcadia, Stark, a tudomány otthona, és a csak misztikusan Winter, azaz Tél névre keresztelt harmadik helyszín más-más hangulatot fog árasztani magából.

Klasszikus kalandjáték, némi plusszal

Mint említettem, a fő cél ismét egy csodálatos, regényszerű történet elmesélése lesz, a Funcomnál mindent ennek rendelnek alá. Bár a sztorinak lesz fő csapásvonala, sok részfeladatot több különböző módon is megoldhatunk majd, amik kisebb hatással lesznek a történetre, és az RPG-khez hasonlóan a karakterek hozzánk való viszonyára is. Dialógusoknál például más választható opciók jelenhetnek meg, vagy a szereplők másként reagálhatnak bizonyos kérdéseinkre, ha megtettünk vagy nem tettünk meg bizonyos dolgokat korábban. Sőt, a beszédopciókon felül gyakran még konkrét cselekvési lehetőségek is megjelennek a dialógusmenüben. Ugyanez igaz a feladatok és puzzle-ök megoldására is: még egy egyszerű bezárt ajtón is többféle képen verekedhetjük keresztül magunkat. Mindez a játék többszöri újrajátszására fog sarkallni, már csak azért is, mert a különböző megoldások, opcionális események további jelentős részleteket fednek fel Stark és Arcadia világáról – a néhány időhöz kötött, jól elrejtett és egyáltalán nem kötelező cselekvési lehetőségről és ezáltal megtudható részletekről nem is beszélve.

Zoe mer nagyot álmodni: rögtön két másik világot képzel el

Ragnar Tornquist úgy érezte, ma már ez nem elég egy kalandjátékhoz, így némi akció- és lopakodós elemmel bővítette a folytatást. Bár ez a húzás a klasszikus kalandjátékok kedvelőiben visszatetszést kelthet, Ragnar siet megnyugtatni a közönséget, hogy az akciórészek, konkrétan a verekedés (még életerő-csíkunk is lesz) csak opcionális lehetőségek, és az egész játékot végigjátszhatjuk e nélkül is. A pontos harci szisztéma még nem ismert, de bizony itt már szerepe lesz ügyességünknek és reflexeinek is – persze csak ha nem kívánjuk humánusabb módon megoldani a helyzetet. Ugyanígy a lopakodás pontos mikéntjét sem fedték fel még pontosan a jó norvégok, de valószínűleg ezek a részek is kiválthatók lesznek klasszikus kalandjátékos megoldásokkal. Egy esetben például egy recepciós hölggyel való beszélgetés közben, a háttérben levő monitoron az épületet elözönlő katonák tűnnek fel – ha ezt nem vesszük észre, vagy nem törődünk vele, harcra kerül a sor. Ha viszont reagálunk, és megszakítjuk a párbeszédet, majd búvóhelyet keresünk, elkerülhetjük a küzdelmet. Mindkét út más előnyökkel és hátrányokkal jár, de mi választjuk ki, melyik ösvényen akarunk járni. Ez persze függ az adott szereplőtől is, mert Zoe (bár elvégzett egy rövid önvédelmi tanfolyamot) nem túl tehetséges a verekedésben, az orgyilkos Kian viszont képzett gyilkológép.

Casablancában sem minden fenékig hipermodern

Új kalandok, új irányítási rendszer

Mint az az új képekből kiderül, a statikus oldalnézeti kameranézetnek búcsút inthetünk, az új rendszer inkább hasonlít külső nézetes (akció)játékokhoz, vagy éppen a Silent Hillekhez. A kamera gyakran hosszan követi főszereplőnket a feje mögül, néha pedig előre meghatározott, látványos nézetekbe vált ki. Ennek ellenére az irányítást nem kívánják oly módon elrontani, mint a Monkey Island 4 esetében láthattuk, még a billentyűzetet sem feltétlenül kell igénybe vennünk! A gondot igazából az okozza, hogy a Dreamfallnak Xboxra is meg kell jelennie, kontrollerrel pedig nem működik a klasszikus egérhúzogatós módszer. Ennek megfelelően a Microsoft konzolján simán az analóg karokkal irányíthatjuk főszereplőnket, a környezeti tárgyakkal pedig egy egyedi módszer segítségével tevékenykedhetünk. Egy ikon fogja jelezni, amikor valami érdekes vagy felhasználható tárgy van a közelünkben. Karakterünkkel 360 fokban körbefordulhatunk, és megláthatjuk, mely dologgal tehetünk valamit – ekkor előjön egy újabb, kisebb ablak a választható lehetőségekkel. Ez az irányítási metódus valószínűleg csak válaszható lesz a PC-s verzió esetén, az ígéretek szerint a program egy szál egérrel is tökéletesen játszható lesz.

A tárgylistánkat szintén átláthatóbbá szeretnék tenni a fejlesztők: ezúttal nem lesz egész képernyőt elfoglaló tárgykészlet, kis ikonok segítségével választhatjuk ki az éppen felhasználni kívánt cuccot – amelyek jelentősége és mennyisége nem lesz olyan magas, mint az előző részben. Naplónk mellett (melyben hőseink folyamatosan feljegyzik a maguk stílusukban a játék eseményeit) lesz még egy állandó társunk is, méghozzá 23. századi mobiltelefonunk, melyet nem csak a fontosabb események feljegyzésére, de telefonálásra, inter-

Apryl Ryan
Otthona: Arcadia
Életkor: 28 év
Szerepe a játékban: A játékidő 20%-a
Harci tudása: A tíz év nem múlt el nyomtalanul: April egész tehetséges harcossá érett

April ártatlan lánykából kiábrándult, sorsa ellen lázadó fiatal nővé vált. Eredeti otthonától elérhetetlen messzeségben, Arcadia mágiával teli világában él – abban a világban, amit ő mentett meg; és amit legszívesebben végleg elhagyna.

Kian
Otthona: Winter
Életkor: 37 év
Szerepe a játékban: A játékidő 15%-a
Harci tudása: A királynő elit bérgyilkosaként szinte legyőzhetetlen

Kian Winter világának legjobb harcosa. Királynője – akit az istenek szószólójának tart – parancsára bárkit egyetlen pillanatnyi hezitálás nélkül megöl. Új megbízatása azonban kételyeket ébreszt szívében; a többi világ és azok lakóinak megismerése más fényben mutatja eddigi életét.

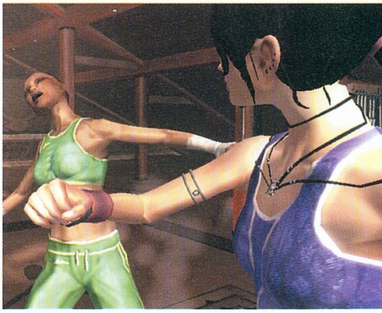
netezésre, és még ki tudja hány dologra használhatunk. Pardon, az előbb használt internetezés szó nem teljesen fedi a valóságot, lévén a 23.században ezt az immár mindenhol ott lévő hatalmas hálózatot Wire néven emlegetik, és egyben az emberek teljes megfigyelését is szolgálja. Szerencsére ez a mi telefonunkból Olivia nevű hacker barátnőnk segítségével ki lett iktatva, így szabadon kószálhatunk a világ(ok)ban.

"Audiovizuális orgazmus"

A részletes, magával ragadó történet elmeséléséhez bár nem elengedhetetlen, de nagyon jól jön a mindent életre keltő fantasztikus látványvilág. Nos, a Shark névre keresztelt grafikus motor a valós idejű, látványos árnyékoktól kezdve az extra részletes textúrák megjelenítéséig mindenre képes, amit csak ma elvárhatunk egy kalandjáték motorjától. Egyelőre csak Casablancába nyerhettünk mozgóképes bepillantást – a futurisztikus, az Ötödik elem és a Szárnyas fejvadász hangulatát is magán hordozó, a régmúlt idők hangulatát és a biotechnológia vívmányait összeforrasztó város fantasztikusan jól néz ki.

A ragnartornquist.com oldalon nem csak a játék aktuális állapotáról kaphatunk naprakész információkat, de a vezető designer segítségével betekinthetünk a játékfejlesztők kulisszatitkai közé is.

Hasonló igényesség várható a játék audio részében is. Főleg az előző részt is jegyző zeneszerző újabb, nagyzenekarral előadott, atmoszférikus dallamai lesznek hallhatók, a több mint ötven szereplő megfelelő szinkronhangjainak kiválasztásáról pedig maga Tornquist úr fog gondoskodni. Mivel jóval nagyobb pénzügyi keretből gazdálkodik a csapat, ezúttal nem fog egy színész több szerepet vállalni, és különböző nyelvjárásokkal és akcentusokkal is színesítik a szinkronokat. Sokak kirobbanó örömére az Apryl (a valaha volt egyik legszexisebb hangú játék-főszereplő) megszólaltatásáért felelős Sarah Hamilton ismét vállalta a szerepet!



Ha a tárgyalások nem vezetnek eredményre, ha a lopakodás nem válik be, akkor megoldásként marad a jobbegyenes

Hogy mennyire fontos a játék képi és zenei megvalósítása, azt maga Ragnar fogalmazta meg egyik nem régi internetes naplóbejegyzésében. „Az idei Game Developers Conference-en minden nap bemutatót tartottunk a játékból saját kis elkülönített szobánkban, egy egész jó 24 hüvelykes es LCD monitor és egy 7.1-es surround hangrendszerrel megtámogatva. Ennek köszönhetően a látvány és a zene is egészen fantasztikusan hatott – hihetetlen, mennyire feldobja a játékot egy jó konfiguráció. Valóságos audiovizuális orgazmus!"

Utazásra várva

Teljesen biztos vagyok benne, hogy a Funcom ismét megalkotja az év egyik, ha nem a legjobb kalandjátékát. Akik hiányolták a Syberia 2-ből az igazi történetet és karakterrajzot, azokat bőséggel kárpótolja majd a Longest Journey folytatása. A látványvilág és a történet ismét fantasztikusan jónak ígérkezik, a kisebb újításoknak pedig valószínűleg nem fogja kárát látni a játék, sőt! Októberben minden kiderül, addig is álmodjatok Ti is Arcadiáról!

Ez a kép igazolja, hogy a fejlesztők számára a Silent Hillek és a Resident Evilek tényleg komoly ihletforrások voltak

Dreamfall: The Longest Journey

+ Ismét fantasztikus történet, részletes karakterrajzok és elbűvölő környezet vár a kalandozókra, mi kellhet még?

– Az akció és/vagy lopakodós elemek nem biztos, hogy elnyerik a klasszikus kalandjátékosok elismerését.

Összességében:
Végre ismét egy fantasztikusan atmoszférikus, magával ragadó kalandjáték!

Készültségi állapot: 70%

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2005

San Diego és San José után idén San Francisco adott helyet a világ legjelentősebb játékfejlesztői konferenciájának, a Game Developers Conference-nek (úgy látszik, a szervezőknek mindegy a helyszín, csak valamilyen San legyen...). Bár idén is sok játék kipróbálható verziója volt kiállítva – ezt a lehetőséget a fejlesztők egyfajta főpróbaként szokták az E3 előtt használni –, mi most inkább az igazi érdekességeket jelentő előadásokra és prezentációkra koncentrálunk...

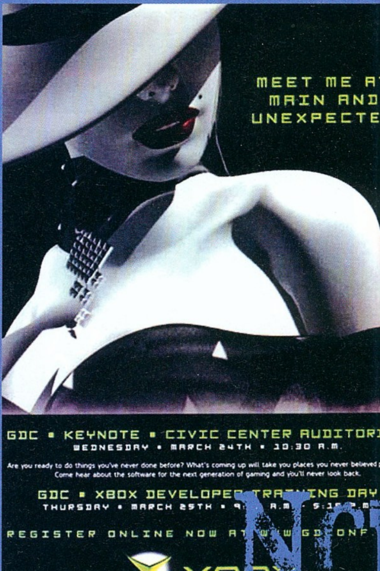
Az idei konferenciát mindenki a három következő generációs konzol nagy összecsapásának első helyszíneként várta – aztán a Sony, a Microsoft és a Nintendo jól eltaktikázta magát, és hatalmas nyilatkozatháború közepette a csodagépek bemutatkozását mindhárman az E3-ra halasztották.

Konzol-körkép

A legtöbbet az Xbox utódjáról tudhattunk meg; Jay Allard előadásában ismertette a konzol technikai hátterét. A gép lelkét a három darab, egyenként 3 GHz-es PowerPC processzort tartalmazó központi egység alkotja, a látványról az ATI következő generációs (az X800 utáni) grafikus chipje gondoskodik, a memória mennyisége 256 MB, a háttértár pedig marad 9 GB-os DVD (a Blu-Rayről, illetve HD-DVD-ről szóló pletykák hamisnak bizonyultak). Minden játék támogatni fogja az 1280*720-as HDTV felbontást (bár ez a leendő magyar Xbox 2-tulajoknak vélhetőleg csak elenyésző hányadát izgatja fel), és az 5.1-es surround hangzást. Érdekes lehetőségeket rejt magában a géphez tartozó, 1.3 megapixeles fényképezőgépként is működő USB-s webkamera, amivel lehetővé válik a saját arcképünk bevitele a játékba (például egy akciójáték-hős, vagy egy sportjáték-szereplő arca helyére a sajátunk kerül)! Még izgalmasabbnak hangzik a Gamer Cred nevű rendszer. Minden Xbox 2 játékban kaphat a játékos Gamer Cred pontokat, előre meghatározott kiemelkedő teljesítményekért (egy főellenség legyőzése bizonyos időn belül, új körrekord egy autós játékban stb.) – ezekért a pontokért lehet később titkos plusz pályákhoz, autókhoz, fegyverekhez stb. hozzájutni. A nagy dobás az egészben az, hogy a Gamer Cred univerzális fizetőeszköz: tehát például a Splinter Cellben megszerzett pontjaimat elkölthetem arra, hogy Sam Fischernek új fegyvert vegyek, de arra is, hogy a Dead or Alive-ban eljussak egy titkos pályára.

„Az idei Játékfejlesztői Konferencia főképp a konzolokról, az online RPG-kről és az egyedi játékötletekről szólt."

A Nintendo mindössze annyit árult el a Revolution nevű konzolról, hogy a processzorát az IBM gyártja „Broadway", míg a grafikus chipet az ATI, „Hollywood" kódnév alatt. Az azonban, hogy mitől lesz annyira forradalmi a Revolution, most sem derült ki... A bennfentesek



LOPERS CONFEREN

mindenesetre valamiféle érintőképernyős irányításról suttognak, ami ugyan érdekesen hangzik, de felveti a kérdést: mi lesz így a multiplatform fejlesztésekkel? Érdemes lesz-e a gyökeresen eltérő

A PSP megjelenése láthatóan mindenkit boldoggá tett

kezelés miatt bevállalni a játékok átírásának-átalakításának költségeit? Ez az, amiről még a Nindendo nagyfőnöke, Satoru Iwata is elismerte hogy sok kockázattal járó, merész döntés – bár független elemzők szerint a Nintendónak ma már nem nagyon van más esélye a konzolpiacon a túlélésre, mint tizenkilencre lapot kérni…

A Sony a PS3 bemutatása helyett a cég élén történt vezérigazgató-váltással volt elfoglalva. Howard Stringer személyében a japán történelemben először állított egy óriáscég önszántából nem japán embert erre a posztra – nem kis vihart kavarva a felkelő nap hazájában. Stringer egyik első döntése volt Ken Kuturagit (a Sony játék-divíziójának vezetőjét) kitenni az igazgatótanácsból, és teljes munkaidejében a Playstation-részleg irányítására ráállítani. Szakértők szerint jó esély van rá, hogy a Sony különválasztja a jól menő szórakoztató (zene, film, játék) részlegét, és a gyengébben muzsikáló, de a cég forgalmának túlnyomó többségét adó elektronikai divíziót. Mindkét esetleges Sony-utódot, és a Nintendót is érintheti az a 2007-ben életbe lépő japán törvény, ami a mostani helyzethez képest jelentősen megkönnyíti a japán cégek felvásárlását külföldiek számára…

Unreal és Havok

A konferencia legnagyobb látványossága (ahogy már tavaly is), az Unreal 3.0 engine prezentációja volt. A motort végre egy készülőfélben levő játékban is láthatta a közönség működni; ez az Epic új, nem-Unreal játéka volt, a Gears of War, felpörgetett ritmusú sci-fi FPS, óriási nyílt területeken zajló hatalmas csatákkal, és természetesen lélegzetelállító grafika mellett. A motor két eddig nem ismert kunsztját is bemutatták. Az egyik az UnrealKismet scriptnyelv, amivel a pályaszerkesztők programozó segítsége nélkül adhatnak meg bonyolult viselkedésformákat a lényeknek, manipulálhatják az AI-t, és hozhatnak létre a motor által renderelt jeleneteket. A másik a Seamless World Support, ami hatalmas (elvileg végtelen méretű) pályák megjelenítését teszi lehetővé töltögetési szünetek nélkül – azaz a játék észrevétlenül, a játék futása közben a háttérben tölti a pályarészleteket. A szerencsések, akik befértek az előadóterembe, egyöntetűen állították, nagyjából ahhoz fogható hatással volt rájuk a demó, mint amikor anno először látták a Doom 3-at vagy a Half-Life 2-t! Mellékesen a Midway után a Microsoft is bejelentette, hogy belső fejlesztésű játékaihoz licencelte a motort; az Epic bankszámlája súlyos összegekkel fog gyarapodni a következő hónapokban…

Bemutatkozott a harmadik generációs Havok is, ami a Havok Complete nevet kapta. A minden eddiginél élethűbb fizika és rongybaba-modellezés mellé már bekerült a rendszerbe a poligon-szintű ütközésvizsgálat, a karakterek lábainak tetszőleges felületre való „simítása" (inverz kinematika), illetve a rag doll fizika szerint összeeső figurák hasonlóképpen realisztikus feltápászkodásához szükséges animációk. Az E3-on remélhetőleg technológiai demók mellett már éles bevetésen, azaz játékokban is láthatjuk majd a rendszert.

MMORPG-láz

A PC-s világot jelenleg lázban tartó World of Warcraft, és tágabb értelemben az online játékok térhódítása több előadást is inspirált. A legérdekesebb a Touch Technologies, szerverparkok építésével és hálózati megoldásokkal foglalkozó cég szakembereié volt. Szembeállították egy jól menő MMORPG bevételi oldalát a sokak által nem ismert kiadási oldallal, azaz a játék fenntartási költségeivel. Hamar kiderült, hogy mégsem akkora aranybánya az online játék, mint sokan gondolják, hiszen több száz, vagy akár több ezer szervert kell fenntartani, és akár több száz fős személyzetet megfizetni, akik karbantartják a szoftvert, hardvert, és a legfontosabbat: a játékosok lelkivilágát. Ahogy az előadó megjegyezte: „Ha egy játékfejlesztő pénzügyi igazgatója meglátja, mennyibe kerül csak a szerverszoba légkondicionálása – nem is beszélve a gépek, és az óhatatlanul is szükséges tartalék gépek beszerzéséről, és a karbantartásról –, kétszer is meggondolja, érdemes-e még belépni erre a piacra.". A megoldást a cég emberei természetesen a saját, fejlesztés alatt álló technológiájukban látják, amely – elvileg – megszünteti a lag jelenségét, és az online játékok hardverigényét (a szerverpark egy gépe kb. 3-500 aktív játékost képes kiszolgálni) akár az öt-tíz százalékára csökkentheti.

Hiába várták, kereték, a PlayStation 3-at nem mutatták be

GAME DEV

Szintén MMORPG-témában tartott a Microsoft egy érdekes előadást. A cég felmérése szerint tavaly a hagyományos, offline PC-s játékok világszerte kb. kétmilliárd dolláros forgalmat értek el – az online játékok pedig (előfizetési díjakkal együtt) szintén ugyanennyit! A redmondiak becslése szerint a közeljövőben az offline játékok nem fognak különösebben nagy piacot nyerni, online társaik azonban annál inkább; a 2009-re vonatkozó becslés 6,5 milliárdos online, és 2,5 milliárdos offline forgalmat jósol. Ennyit arról, hogy a PC-s játékoknak leáldozott…

A tavalyi konferencia díjkiosztó ünnepségén a Knigths of the Old Republic tarolt (ahogy akkor a PC Guru Év Játékai választásán is) – kíváncsian vártuk, a 2004-es, borzasztó erős mezőnyből miket díjaznak a legilletékesebbek, maguk a játékfejlesztők… Az eredmények nem okoztak nagy meglepetést: a Half-Life 2 vitte el a pálmát a legtöbb kategóriában.

A legjobb játék: Half-Life 2
A legjobb hang: Halo 2 (Xbox)
A legjobb karakterek: Half-Life 2
A legjobb játékdesign: Katamari Damacy (PS2)
A legjobb grafika: World of Warcraft
A legjobb sztori: Half-Life 2
Technológiai különdíj: Half-Life 2
A legjobb újonc játékfejlesztő stúdió: Crytek (Far Cry)

Különdíjak a legjelentősebb újításokért: Donkey Konga (GameCube), I Love Bees (a Halo 2 viral marketing kampánya), Katamari Damacy (PS2)

Életműdíj: Eugene Jarvis (a Defender, Robotron, NARC, és más legendás játéktermi gépek alkotója), Richard Allan Bartle (a MUD feltalálója)

Wright spórája

Will Wright előadására a hallgatóság nagy része úgy ült be, hogy hosszú és unalmas beszédet fog hallani a játéktervezés filozófiájáról – óriási meglepetés volt ezek után, hogy Will az elméleti fejtegetés helyett nagyon is gyakorlatias dolgokról beszélt: bemutatta szupertitkos, Spore című új játékát! A Spore valószínűleg a legambiciózusabb játékterv, ami valaha designer fejében megfordult. Will Wright, ahogy anno a Sims esetében, úgy a Spore-nál sem titkolózik különösebben: már egy 1999-es interjúban elmondta, hogy olyan játékon töri a fejét, amiben az egysejtű léttől kezdve juthat el a játékos a galaxis benépesítéséig... Ehhez az alapötlethez jött hozzá a Sims 2 fejlesztésének két nagy tanulsága. Az egyik: a játékosok imádnak saját készítésű tartalmat vinni a játékokba, a maguk szájíze szerint alakítani a játék kinézetét, és magát a játékélményt. A második: ha a fejlesztő nem akar belefulladni a játékok extrém módon megnövekedett grafikai igényeinek kielégítésébe, intelligens megoldásra van szükség a favágás helyett. A Sims 2-ben például egy karakternek 22 ezerféle animációja lehetett, amiket egyesével, kézzel készítettek el az animátorok. Ez irtózatosan nagy munkát jelent, de mi az eredménye? Kétszer olyan jó lesz a játék, mint a fele annyi munkával elkészülő, 11 ezer animációt tartalmazó társa? Tízszer olyan jó lesz, mint az, amiben „csak" kétezer animáció van? Nyilvánvalóan nem. Will szerint azokra a játékelemekre kell koncentrálni a jövőben, amelyek a játékos számára igazi értéket hordoznak – ahelyett, hogy hatalmas energiabefektetéssel csiszolgassuk a végtelenségig a játék olyan részeit, amit a legtöbb játékos csupán egyetlen elismerő pillantásra méltat, aztán úgy ahogy van, átsiklik felette.

A Spore-ban tehát a játékos egy amőba irányításával kezdi a világ meghódítását. A játék itt pusztán ügyességi, nagyjából a Pac-Manre hasonlít: bizonyos színű amőba-társainkat meg tudjuk enni (ettől fejlődünk), másokat pedig el kell kerülnünk, ha nem akarunk vacsorává avanzsálni. Ha eleget fejlődtünk, a lényünk új generációját alkothatjuk meg egy végletekig rugalmas, és pofonegyszerű 3D-s szerkesztőablakban. Eleinte kevés lehetőségünk van, de ahogy kapaszkodunk fel az evolúció ranglétráján, úgy kapunk újabb és újabb változtatási lehetőségeket. Teljesen elereszthetjük a fantáziánkat: adhatunk a lényünknek három lábat, a háta közepéből kinövő nyakon ringatózó két fejet, csápokat, szárnyakat, uszonyokat; bármit! Ezek után a program intelligensen megalkotja az új lény modelljét, „kitalálja", milyen animációval fog a szörnyszülött mozogni vagy harcolni – és innentől az új figurát irányítjuk. Sok-sok generáció után (ha kellőképpen fejlesztettük a lényünk agytérfogatát) eljuthatunk a játék második fázisába, ahol már nem egy lényt, hanem a (többé-kevésbé) értelmes kreatúráink egész törzsét irányítjuk. Most már tudunk építkezni, fegyvereket és járműveket feltalálni – ezeket szintén teljesen szabadon, a 3D-s szerkesztőablakban készíthetjük el. A játék lassan a Civilizationre kezd emlékeztetni: népünk fejlődik, terjeszkedik, egyre újabb dolgokat talál fel, találkozik más törzsekkel, akiket vagy leigáz, vagy szövetséget köt velük – minden rajtunk áll! Egy idő után felfedezzük az űrutazást, és a játékos kilép a galaxisba, bolygókat, naprendszereket hódít meg, s végül az egész galaxist benépesítő faj öröklétű istenévé válik... S hogy a játék honnan veszi azokat a lényeket, akikkel a játék során találkozunk? A program minden Spore-játékos lényeit, épületeit, találmányait, egyszóval mindent, amit a játék alatt kitaláltunk, egy hatalmas központi adatbázisba tölti fel, és innen származik minden létforma, ami szembejöhet velünk a játékban. Ez egyrészt végtelenné teszi az egyébként is igen magas újrajátszhatóságot, másrészt érdekes „fél-MMO" ízt ad a játéknak, hiszen ellenfeleinket és szövetségeseinket ugyan az AI irányítja, de más hús-vér játékosok alkották meg őket.

Wright a Simshez hasonlóan a Spore-t is úgy tervezi meg, hogy az nagyon könnyed, hamar megérthető, és egyszerűen játszható legyen – a játékélmény kb. egyharmadát a lényeink megtervezése, és a tervezéssel való szórakozás fogja kitenni. Azt azonban, hogy mikorra várható a megjelenés, vagy legalább egy előzetes kipróbálható verzió a játékból, még sűrű homály fedi.

Az első képen még egysejtűt alakítunk, a másodikon már egy dinót, a harmadikon pedig már új bolygókat népesítünk be...

Molyneux szobája és a csodás grafika kora

A másik legendás játéktervező, Peter Molyneux sem akart lemaradni kollégájától, bár ő nem konkrétan az új játékát, a Dimitrit mutatta be, csak egy The Room nevű technológiai demót, ami elmondá-

sa szerint egy kísérlet volt a Dimitriben alkalmazandó új, kreatív játékelemek kipróbálására. A Room nevéhez hűen egy szobában játszódott, méghozzá egy grafikailag már-már perverz részletességgel kidolgozott szobában. A szobában minden tárgy felvehető, megvizsgálható volt, és hatott rá a fizika, például az asztalt fel lehetett borítani, és a rajta egy tálban levő narancsok szétgurultak a földön. A berendezési tárgyak között volt néhány extra funkcióval bíró is, mint az óra, aminek a mutatóját előretekerve meglódult az idő is, a szétgurult narancsok elfonnyadtak, a tapéta megsárgult, a bútorok csillogó felülete megkopott. Interaktívak voltak még a tükrök is; az egyiken bedobott tárgy például egy másik tükrön esett ki, de a mérete a felére csökkent. A játékos ebben a környezetben egy digitális gyurmának nevezett tárggyal manipulálhatott, ami bárminek felvette az alakját, amihez hozzáértünk vele. Molyneux lelkesen beszélt a jövő játékairól, a minden határon túlmenő interaktivitásról és a tartalom-alapú játéktervezésről – de hogy ez az egész, a Szobát is beleértve hogyan fog megvalósulni a Dimitriben, és egyáltalán mi is a Dimitri, egyelőre homályban maradt.

A néhány hónapja bejelentett Age of Empires 3 grafikája láttán a világ játékosainak egy emberként esett le az álla; sőt, sokan el sem hitték, hogy az előzetes képek mindenféle csalás, Photoshop-bűvészkedés nélkül, egyenesen a játékból származnak. Az ő meggyőzésükre tartott előadást Dave Pottinger, a játék grafikus motorjának egyik programozója. Mint elmondta, a szándékuk nem az volt, hogy szimplán a legszebb RTS-t készítsék el, amit emberi szem valaha látott – műfajtól függetlenül a legszebb játék megalkotása volt a cél, ami lepipálja a Half-Life 2-t, az Unreal 3-as engine látványvilágát, de még a következő generációs konzolok vizuális csodáit is. A grafikai munka nagy részét az olyan pályaelemekre koncentrálták, ami állandóan a játékos szeme előtt van: a növényzet, vízfelületek, talajtextúrák, épületek... Miután ez megvolt, minden pályát befedtek egy-egy hatalmas részecskerendszerrel (tudjátok, az a grafikai trükk, ami a fizika szabályai szerint mozgó, sok apró részecskéből álló dolgokat modellez: tűz, füst, porfelhő, robbanások – sznobok particle systemnek is nevezhetik). A játékban mindenhol részecskerendszerekbe botlik az ember, és hogy ez jól is nézzen ki, minden pályán láthatatlan szél fújdogál, borzolja a felhőket, a vízen a hullámokat, szétfújja a házak kéményein kibújó füstöt... Mindezt olyan, RTS-ben eddig soha, vagy csak nagyon ritkán használt technikákkal egészítették ki, mint a Havok fizika, a bumpmapping, vagy a legutóbb a Brothers in Arms kapcsán pedzegetett HDR renderelés. Pottinger beszélt arról is, hogy eljutottak arra a szintre, ahol a realisztikus grafika, és a játék irányíthatósága között már súlyos ellentétek feszülnek. Például meg kellene jelennie a perspektívának a látványban, vagyis a távolabb álló egységeket kisebbnek kellene látni, mint a közelieket – de ekkor a távolabbiakra nehezebb rákattintani, ami a játékélmény rovására megy. Nem lehet a fény-árnyék viszonyokat sem túlzottan élethűre hangolni, hiszen ekkor a játékos egységei esetleg teljesen eltűnhetnének a pálya sötét részein. Mindenesetre a konferencia alkalmából közzétett új képek ismét földbedöngölők – és az Ensemble fejlesztői a hallgatóság kérdéseire válaszolva megerősítették az idén őszi megjelenési dátumot is.

XNA már megint

A Microsoft tavaly nagy dérrel-dúrral beharangozott fejlesztői környezete, az XNA körül elég nagy volt a csend mostanában. Dean Lester, a projekt

Még a hattyúk is az Age of Empires dicséretét zengik

vezetője most bemutatta az XNA Studio alfa változatát – magyarán az XNA programozói felületét. A demonstráció meggyőző volt, Dean ígért Longhorn-összefonódást, a 64-bites rendszerek támogatását, rendkívül könnyű Xbox (2)-PC multiplatform fejlesztést. Megmutatni azonban mindebből semmit nem sikerült; ellenben a közönség láthatta az új, Tray & Playnek nevezett technológia ősbemutatóját a Need for Speed Underground 2 átalakított verziójával. Az a játék érdemelheti ki a Tray & Play minősítést, amivel a lemez behelyezése után egy percen belül már játszani lehet, úgy, hogy a felhasználó a kisujját se mozdította meg. Azaz a játék felinstallálja magát, letölti és telepíti a szükséges patch-eket és drivereket, majd elindul, és bekonfigurálja magát az adott PC erejének megfelelő szintre – a játékosnak pedig semmi gondja, csak játszania kell, mint konzolon.

Előételnek tökéletes

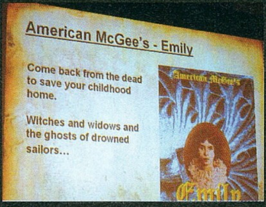
Bár az idei Game Developers Conference a vártnál halványabban indult, és a konzolgyártók megtartották a puskaporuk nagy részét az E3-ra, az érdekes előadások és bejelentések mégis az utóbbi évek egyik legizgalmasabb játékfejlesztői konferenciájává tették – ideális felvezetéssé az idei E3 elé, ami várhatóan minden idők legnagyobb játékshow-ja lesz!

Titánok harca

Tavaly nagy sikerrel mutatkozott be a GDC-n a Game Designer Challenge nevű móka, ahol híres játéktervezők mérik össze a tudásukat, kreativitásukat. Tavaly love story-alapú játéktervet kellett készíteni, és előadni, idén pedig Emily Dickinson (híres XIX. századi amerikai költőnő) munkássága köré épülőt. Az idei játékosok közül Peter Molyneux elpasszolta a feladatot (arra hivatkozva, hogy diszlexiás lévén nemigen inspirálja az írott szó...), Will Wright és Clint Hocking (a Splinter Cell fejlesztőcsapatának vezetője) azonban remek ötletekkel szórakoztatta a közönséget.

Clint először egy American McGee-stílusú véres, szürreális akciójátékot vázolt fel, majd egy Mortal Kombat variánst, ahol a világirodalom nagy alakjai küzdenek meg egymással, sűrűn röpködő rímek és pofonok közepette. Végül komolyra fordította a szót, és egy Muse című játék tervével állt elő – ez egy Sims-szerű életszimulátor lenne, ahol a játékosnak Emily életét kell irányítania, mégpedig úgy, hogy a hölgy ihletet szerezzen a híres költeményei megírásához! (Ezt úgy kell elképzelni, mintha a magyar verzióban mondjuk Petőfit irányítva ki kellene ülni a dombtetőre, hogy hősünk megírhassa, hogy „kiülök a dombtetőre, onnan nézek szerteszét...".)

Will Wright nem játékot, hanem egy USB memórián bárhová magunkkal vihető digitális személyiséget álmodott meg – egy szuperfejlett AI-t, olyasmit, mint Dixie Flatline volt a Neurománcban. A digitális Emily e-mailben, ICQ-n, illetve az Office idegesítő gemkapocs-segédjéhez hasonló felugró ablakokban lépne velünk kapcsolatba – méghozzá a költőnő stílusában, intelligensen, ahhoz igazodva, amit éppen teszünk a gép előtt. Ha például a neten egy madarakról szóló oldalt nézünk, bejelentkezik ICQ-n, hogy előadja egy madarakról szóló versének vázlatát. Emily érzékeny személyiség, a játékos pedig különféle reakciókat válthat ki belőle viselkedésével (a barátságtól a szerelmen át a gyűlöletig – akár öngyilkosságba is kergetheti a költőnőt!), s így inspirálhatja híres műveinek



megírására is. Bár az AI-kutatás még elég messze áll attól a szinttől, hogy ez megvalósítható legyen, Will ötlete egészen lázba hozta a hallgatóságot – olyannyira hogy az idei Game Designer Challenge-et a közönség spontán szavazása alapján, a tavalyihoz hasonlóan Will Wright nyerte.

Doom 3 Resurrection of Evil

írta · Grath

fejlesztő > nerve **kiadó** > activision **web** > www.doom3.com

Az 1999-ben alapított Nerve az évek során az id Software egyik fő segítőjévé nőtte ki magát. Premierjük a Return to Castle Wolfenstein multiplayer porciója volt, majd ezt követően elkészítették a program xboxos verzióját. A Doom 3 kiegészítője mellett – ha ugyan azt a projectet csöndben le nem állították már... – egy csapatalapú FPS-en is dolgoznak, természetesen a Doom 3 motort felhasználva.

Ugye nem hitted, hogy sikerült minden démont legyőzni, vagy legalább a pokolba visszatuszkolni, és jól rájuk zárni az ajtót? Ugye nem gondoltad, hogy az ördögi Betruger doki örökre eltűnt a föld – és a Mars – színéről? Ugye még véletlenül sem ringattad magad abba a hitbe, hogy szögre akaszthatod a BFG-t, és békében töltheted hátralevő napjaidat? Ha mégis ilyen balgaságra vetemedtél, szörnyű élményben lesz részed: a Gonosz erői ugyanis feltámadtak!

Fél év nyugalom

Miután a Doom 3 végjátékában sikerült legyőzni a cyberdémont, és hazatoloncolni minden pokoli kreatúrát, úgy tűnhetett, minden a legnagyobb rendben lesz. A marsi kutatóbázist fenntartó UAC szomorúan jelentette be a Földön, hogy egy félresikerült kísérletet követően felrobbant a bázis. Nem kell persze aggódni, hiszen az „önfeláldozó" cég azonnal közli a jó hírt is, miszerint nemsokára új, még biztonságosabb kutatólabort építenek ki. A céget persze nem feltétlenül az emberiséget szolgáló magasztos célok vezérlik, hanem a kapzsiság, így amikor ismeretlen rádiójelet fognak, azonnal új expedíció kiküldése mellett döntenek. A későbbi vizsgálatok során kiderül, hogy a jel az ősi marsi civilizáció egykori fővárosának mára romos központi terméből származik. A jó híren fellelkesült UAC-vezetők természetesen azonnal az adás forrásának kézre kerítése mellett döntenek, elfeledve az alig tíz hónappal ezelőtt történteket.

Az akciót a parancsnokainál sokkal óvatosabb Dr. Elizabeth McNeil irányítja (a helyszínre való tekintettel őt Marsi Anikónak becéztük a játék folyamán...), az ő instrukciói alapján jut el a mindössze néhány tagból álló elitkommandó a kérdéses helyre. Mint kiderül, egy géphez kötött, óriási dobogó szív a titokzatos szignál forrása, amelynek megérintésekor két dolog történik: egyrészt megjelenik az elűzöttnek hitt, ám most végtelenül károrvendő Dr. Betruger (már meglehetősen távol van az egykori, élére vasalt nadrágos-köpenyes egykori valójától: egy idomtalan nagy sárkány szájá-

Betruger doki nagy Alien-rajongó lehet, ha pokolbeli megtestesülésének ezt az idétlen Matrjoska-fejű izét választotta...

Duplacsövű shotgun, antik darab a XX. századból. Mert megérdemlem.

ból, egy kigyótest végén csúszik elő a feje...), másrészt pedig in medias res elkezdődik a játék.

Ess pánikba!

Innentől kezdve nagyjából nyolc-tíz órán keresztül nem lesz nyugtunk, ugyanis körülbelül ennyi időbe telik, míg leszámolunk az újjászületett gonosszal is (első kör: eljuttatni az idegen cuccot a szeplős dokinőnek, második kör: elpusztítani az ereklyét, mégpedig a pokolban...). Ez körülbelül az eredeti Doom 3 játékidejének a fele, ami egy kiegészítőtől tisztes eredmény.

Ráadásul a Resurrection of Evilnek közel sem ez az egyetlen erénye! A Doom 3-mal kapcsolatban zetten untuk a fal rejtett rekeszeiből előugró csápos jószágokat. Noha ezt nem irtották ki a játékból, a Nerve mindent bevetett, hogy a játékosok ne unhassák el a folyamatos mészárlást. Az utóbbi ötven év minden horrorfilmjének összes riasztó elemét átemelték a játékba, így már nem csak a szörnyek, de a körülöttünk darabjaira hulló bázis is sürün sodor szívrohamközeli állapotba. A másik gyakran hangoztatott panasz a játék túlzott sötétsége volt – igaz, volt zseblámpánk, de egy hellknighttal szemben az vajmi kevés esélyt nyújtott a túléléshez. Nekünk nem volt igazán gondunk a „zseblámpával óvakodunk, és ha megpillantunk egy lényt, fegyverre váltunk" játék-

len hemzsegni kezdenek a méltatlankodó pokollakók). Túlzott erőfeszítést igénylő fejtörők persze nincsenek, de ezek legalább irányt adnak a vagdalkozásnak.

Természetesen a jól ismerd datapadok is a játékban maradtak, ezek sokszor egy-egy újabb ajtót nyitnak meg előttünk, máskor pedig a fegyverszekrények nyitásához szükséges kódokat ismerhetjük meg a rajtuk tárolt e-mailek elolvasásával. Aki szórakozni vágyik a nagy horrorban, annak kü-

> “ Az alap Doom 3 jó volt, de sok helyen bele lehetett kötni. A Resurrection of Evilbe már sokkal nehezebb... ”

a legáltalánosabb kifogás – leszámítva a fórumokon tenyésző „...és randa is volt és a karmakk menjen tehenet fejni programozás helyett..." stílusú megjegyzéseket – mindenképpen a monotónia volt. Az akció meglehetősen lassan indult be, és amikor megtörtént, akkor sem volt túl változatos. Beértünk egy szobába, aktiválódott egy addig aljasan lappangó programsor, és ennek hatására rögvest huszonhét démon teleportált körénk. Első alkalommal még félelmetes volt, tizedjére már alig rezzentünk össze, az ezrediknél pedig már kifeje-

A nagyi pohárban tartja a fogsorát - te meg monitorban!?

menettel, de a panaszos tömegek kedvéért a Nerve lényegesen világosabb helyszíneket alkotott. A legtöbb helyen működik a (vész)világítás, vagy a Nap süt be törött ablakokon. Szép példája ennek, amikor az elvileg töksötét csatornarendszerbe hatolunk be – az ide felvett védőöltözet ugyanis beépített lámpával rendelkezik, így zavar nélkül koncentrálhatunk a harcra. Akadnak persze zseblámpa nélkül járhatatlan vidékek is, de ezekből sokkal kevesebb van, mint az alapjátékban volt.

Kis túlzással kalandjáték

Ugyan a továbbjutást most is sokszor jelentik a szanaszét – leginkább csúnyán megrágott hullák körül – heverő kódkártyák, de néhány helyen ennél komolyabb agyi kihívásokra is számíthatunk. Többször lesz rá példa, hogy a bázis újraaktivált részeiben felállított gépekből kell kiszerelnünk az áramfejlesztőket, hogy azzal elhagyatott helyeken indíthassunk be például egy liftet (azt talán nem kell mondani, hogy amikor magunkhoz szólítjuk valahol az elemet, ott rögvest töksötét lesz, és hirte-

DOOM mozi

Február elején befejeződtek Prágában a Doom mozifilm forgatási munkálatai, és a stáb bevonult a stúdióba, hogy a nyersanyagot késztre vágja, beleillessze a műbe a renderelt szereplőket és hangeffekteket. Így elvileg lassan minden akadály elhárul az augusztus elejére tervezett bemutató elől – mégsem örülhetnek felhőtlenül. Az eddig kiszivárgott rész-

letek szerint ugyanis a film alig-alig fog kapcsolódni a játékhoz, nem a Marson játszódik, nincsenek benne sem démonok, sem tengerészgyalogos főhős. Az sem sejtet sok jót, hogy a forgatókönyvíró Dave Callaham nyílt levélben kért előre elnézést a rajongóktól, a Universal Studios fejeseinek parancsára többszörösen átírt és kiherélt történet miatt...

MagiComp

1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
(a trolimegállónál, a Báthori u. sarkán)

Tel.: 1/373-05-82, 20/538-55-46, 30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8-20, Szo: 10-16
web: www.magicomp.hu
e-mail: info@magicomp.hu

Sulinet expressz

Processzorok	
Sempron 2200/2200 BOX	9.472/9.752
Sempron 2400 OEM/BOX	10.552/11.832
Sempron 2800/3000	15.992/17.592
Athlon64 2800+ OEM/BOX	20.392/21.992
Athlon64 3000+ (939) OEM	26.392
Athlon64 3000+ (939) BOX	28.522
Athlon64 3200+ BOX	33.592
Celeron-D 2.4GHz BOX	12.792
Celeron-D 2.6GHz BOX	15.992
Celeron-D 2.8GHz OEM	16.792
Intel P4 3.0GHz Presc. BOX LGA	31.192

Videokártyák	
nVidia MX 4000 64/128	6.392/7.752
6600GT INNO/Giga. PCI-E	34.432/39.800
ABIT 9250/9550 128MB	8.792/12.792

Memóriakártyák	
DDR/333 256/512 Brand	4.320/8.460
DDR/400 256/512 Brand	4.120/8.232
C.Flash 128/256 Kingston	2.392/3.168
PenDrive(USB2.0) 128/256	2.792/4.292
PenDrive(USB2.0) 512/1G	6.492/12.792
MP3 PenD. 256/512 INNO	12.480/16.352
SD128/256/512/1024	2.392/4.380/7.392/12.992

Merevlemezek	
Maxtor (2M) 40/80/120	7.992/9.592/12.792
Maxtor (8M) 120/160/200	12.992/14.792/17.752
Maxtor (SA)120/160/200	14.880/16.480/18.992
Sams. (2M)40/80/120	8.952/11.192/14.792
Sams. (8M)80/120/160	11.752/15.432/17.592
Sams. (SA)80/120/160	12.392/15.980/18..792
Seag. (8M) 120/160/200	14.632/16.152/19.992

Alaplapok	
ABIT NF7/NF7SL (2év)	11.192/14.992
ABIT NF7S2/NF7S2G (2év)	12.312/13.992
ABIT KV8Pro/3rd EYE (2év)	17.192/18.992
ABIT IC7/IC7G (2év)	19.992/23.992
ABIT IS7E/IS7E2G (2év)	14.392/13.992
ASUS K8V-X	13.152
Asrock K7S41GX/P4I45D+	7.992/6.992
Gigabyte K8NS/K8NF9 (2év)	14.720/22.580

CD, DVD-írók	
LG CD-RW/Combo	4.272/6.992
LG 4163 OEM/BOX(2év)	10.992/13.912
NEC 3520 White/Black	10.392/10.992
Pioneer 109 White/Black	13.512/14.392

Áraink nettó árak, az árváltoztatás jogát fenntartjuk.
További részletek on-line árlistánkon!

lönben is kötelező minden üzenetet átböngésznie, hiszen értesülhetünk különféle bulikról, iszákos főnökökről, és rengeteg céges pletykáról. Az eredeti Doom 3-ban szerepelt egy játéktermi automata, ilyenből itt legalább ötfélét találhatunk. Van benne Breakout, a végtelenségig egyszerűsített Wormsklón és még ki tudja mi... Kicsit ugyan furcsa dolog belegondolni, hogy morc hősünk három imp és néhány zombi szétszaggatása után, térdig gázolva a végtagokban előkotor a zsebéből pár negyeddollárost, és nekiáll játszani – de hát nem vagyunk egyformák...

A XXI. századi haditechnika a sisaklámpa intézményét továbbra sem ismeri, inkább feltalálták a kétfős szakaszokat!

Visszatér a nagy kedvenc!

A Resurrection of Evil mindössze két új fegyvert ad a marsi harcosok kezébe, ami talán kicsit karcsú felhozatalnak tűnik. Az egyik újonc valójában igazi veterán, hiszen a duplacsövű shotgun a Doom 2 (és vele az 1994-es év!) legnagyobb sztárja volt. Egy földi vadászkalandjaira büszke parancsnok irodájából emelhetjük el ezt a gyönyörűséget, amely attól kezdve hűséges társunk lesz. Egyszerre ugyan csak két töltény fér el benne, és azt egyszerre ki is lövi (a sűrű utántöltések miatt így tömegek ellen nem alkalmas), de nyers ereje minden hátrányát feledtetni tudja. Az nem is lehet kérdéses, hogy egy zombival vagy imppel azonnal végez, de volt, hogy egy aprónak éppen nem nevezhető mancubust is sikerült felborítanom egyetlen lökettel.

A másik új eszköz nem kifejezetten fegyver, sokkal inkább a Half-Life 2-ben már látott gravitációs fegyver doomosított verziója: megragadhatunk vele egész nagy tárgyakat és kisebb lényeket, és elhajigálhatjuk őket. A grabbernek (avagy ionplazma-levitátornak) rengeteg használati módja lehet, hogy a legalapvetőbbet említsem: kisebb-nagyobb köveket, tereptárgyakat felkapva, és az ellenfelekhez vágva sebezhetünk rajtuk. Ennél némileg hasznosabb, ha egy robbanó hordót ragadunk meg, hiszen ez lényegesen nagyobb tűzerőt jelent, mint egy kavics. Néha jól jön a fegyver azon képessége is, hogy a messzeségből szipkázzuk magunkhoz a lőszer-utánpótlást és medkiteket. A két leghasznosabb funkció közül az első az, hogy a kistermetű ellenfeleket megragadva a falhoz vagdoshatjuk őket. Nyálkás puffanás, és egy ellenféllel máris kevesebb szomjazik a vérünkre! Ez a harcmodor kitűnően alkalmazható a démonpókok, a repülő koponyák, és a máskülönben sok gondot okozó, angyalarcú kerubok ellen. Végül, de nem utolsósorban: a grabber nagyszerűen alkalmazható a ránk kilőtt lövedékek ellen! Legyen szó az impek tűzgolyójáról, a revenantok rakétáiról, vagy a főellenfelek plazmalövedékeiről, mindet megragadhatjuk, és visszaküldhetjük a feladónak. Mivel a legtöbb dög kifejezetten sérülékeny a saját mérgével szemben, ez sokszor a leghatékonyabb megoldás – viszont csak akkor használható, ha gépünkön teljesen folyamatosan fut a játék, ugyanis meglehetős pontosság és célzókészség szükséges a manőverhez.

Nem, ez nem egy leszázalékolt Hellknight, hanem egyike a három főellenfélnek

...és akkor a dokinő elküldte Frodót a Gyűrűvel a Pokolba

Idegenkezűség

Van még egy különleges tárgy a birtokunkban, mégpedig a játék elején megszerzett dobogó szív, vagyis a pokoli ereklye. Eleinte nem megyünk sokra vele, ám amint leszámolunk az első főellenséggel, annak lelkét (vagy valamijét, elvégre démonról van szó...) beszívva új képességgel gazdagodunk. Ez a helltime, ami a bullet-time itteni verziója – az idő lelassul, a hangok eltompulnak, mi pedig ellenfeleinknél vagy ötször gyorsabban tudunk mozogni és lőni. A következő főellenfél legyőzése újabb tápppal gazdagít: ezt követően a helltime beindításakor berzerker üzemmódba kapcsolunk, azaz öklünkkel erősebbeket csaphatunk, mint a jó öreg Hulk. A főgonoszok hárman vannak, az utolsó a charge üzemmód örömeivel halmoz el minket. A rendkívüli segítséget jelentő képességeket persze nem használhatjuk nyakra-főre, kicsiny szívecskénket emberi lelkekkel kell etetnünk. Ez azt jelenti, hogy a pályatervezők által elszórt – és piros aurával jelzett – emberi testek fölött kell elővennünk a szerkezetet, hogy az feltöltődhessen energiával (egyszerre legfeljebb három töltetünk lehet). Külön tetszett, hogy helyenként az időlassítás a továbbjutás kulcsa – egy helyen energiagömbök csapódnak ki villámgyorsan a falból, máshol pedig az összecsapódó falak alkotnak csapdát, és ezeket cselezhetjük ki az ereklyével.

Ha már ennyi szó esett a főellenfelekről – ezek egyébként módosított hellknightok – említsük meg a többi újoncot is. A sima röpködő koponyák helyét a szarvakkal ellátott forgottenek vették át, a kék plazmát lövöldöző vulgarok a ránk küldött seregek derékhadát alkotják, a valamiért a fogaikat kis monitoron mutató bruiserek pedig csak óriási küzdelmek árán leverhető behemótok. Rajtuk kívül van ugye a három, rúnákkal teliszórt főellenfél, illetőleg a játék végén a záró boss – aki az alap Doom 3 hasonló lényével szemben itt tényleg combos ellenfél.

Nyolcan, mint a gonoszok

A Doom 3 volt talán az első id-fejlesztésű játék, ahol a multiplayer részek kidolgozatlanok, alapfokúak voltak. Ha még emlékeztek, mindössze négy

Az ő rakétáját például elkaphattuk volna a grabberrel

fő kergethette egymást a jobbára szűk és töksötét pályákon. Talán nem véletlen, hogy a QuakeCon-on kívül nem igazán szerepel a játék rangos multi-viadalok fegyvernemei között… A Resurrection of Evil ezen az áldatlan helyzeten becsülettel próbál javítani, egész konkrétan a résztvevők számát duplázták meg, és végre elkészítették az FPS-ekben szinte kötelező CTF módot. Illetve, hogy pontosítsunk, a CTF-et nem a Nerve fejlesztői készítették, hanem a Threewave Software nevű apró fejlesztőcsapat. A nevük csak az igazán tapasztalt játékosoknak derenghet: ők találták ki eredetileg is a Capture the Flag játékmódot, még valamikor a múlt évezredben! Az általuk készített CTF pályák egész jók lettek, de sajnos a nyolcfős játékoslimit alapból lehetetlenné teszi az összetettebb taktikák alkalmazását. Ráadásul a fegyverek sincsenek túlzottan kiegyensúlyozva, a duplacsövű shotgun megszerzése például szinte legyőzhetetlenné tesz bárkit közeltávon – és mivel a kanyargós, klausztrofóbikus szellemben épült pályákon

Ezt a pirosat kifilézzük, és Max Payne nyomdokaiba lépünk

az esetek 99%-ában így találkozunk az ellenfelekkel, ez elég súlyos gondnak számít. Azért nem kell teljesen letenni a Doom 3-as multizásokról, hiszen – ha hinni lehet a félhivatalos forrásból származó értesüléseknek – fejlesztés alatt áll egy kifejezetten erre koncentráló második kiegészítő valamelyik „id-közeli" fejlesztőcsapatnál.

Carmack, a legyőzhetetlen

Bár sokak szerint a Half-Life 2, vagy a Far Cry sokkal szebb játék, mint a Doom 3, ez nem a grafikus motor esetleges hiányosságainak tudható be, hanem a teljesen eltérő stílusoknak, no és persze az ízlések közmondásos sokféleségének. Az mindenesetre vitathatatlan, hogy technológiai szempontból a John Carmack által írt engine sokkal fejlettebb, mint a Source (aki nem hiszi, kérdezze meg Laa-Yosh-t – és készüljön fel rá, hogy órákon keresztül fogja hallgatni a fejtegetését shaderekről és „stencil shadow volume"-okról). Természetesen a kiegészítőt is ugyanez a motor hajtja, csak éppen egy nyolc hónappal tovább csiszolt, optimalizált verzió. Ennek következtében ugyanazon a gépen, azonos beállítások mellett nagyjából 5-10 képkocka/sec értékkel gyorsabban fut a Resurrection of Evil, mint az eredeti Doom 3! (Azt azért megjegyezném, hogy az otthoni gépemen körülbelül 25 perc játék után borzalmasan elkezdett szaggatni a játék, és ezen csak a programból való kilépés, majd az újbóli indítás segített – senki másnál nem jött elő ez a probléma, de ha nálad is jelentkezik, tudd, hogy nem vagy egyedül…)

A grafika legfőbb erénye továbbra is az árnyékolás, és emellé feljött szoros második helyezettnek a füstöt, port és robbanásokat gyönyörűen megjelenítő részecskerendszer, avagy particle system. Nem tudom, hogy ezen fejlesztettek-e, vagy csak nagyobb előszeretettel alkalmazták a Nerve-nél, mint tették azt korábban az id-s pályatervezők, de szembetűnő az eredmény. A hónapokkal korábban általunk (is) feldúlt bázis folyosóin a szörnyek harci manőverei nyomán felkavarodik a marsi por, egy-egy intenzívebb küzdelem közepette pedig szinte semmit nem látunk a rakéták, plazmagolyók, robbanások következtében a képernyőt elborító színes forgetegben. Persze ettől kicsit nehezebb is lesz a játék, de a hangulatot legalább ugyanannyival növeli, amikor próbálunk valami tiszta területre hátrálni, és ha sikerül, beleeresztünk egy-két rakétát a vöröses füstfelhő közepébe.

A zenék és hangok terén ugyanaz a helyzet, mint az eredeti Doomban: a szörnyek fülsiketítően, gerincvelőbe markoló módon rikoltoznak, a zenék jók, de továbbra is csak szökőévenként halljuk őket, a fegyverek pedig – az új duplacsövűt leszámítva – kicsit visszafogottak. Derék hősünk továbbra is teljesen néma, akkor sincs egy szava sem, amikor a szeplős tudóslány – szó szerint – a pokolba küldi, de még akkor sem ereszt meg egy kósza káromkodást, amikor összeakad az első démonjával. Valószínűleg az UAC-nél hozzátartozik a kiképzéshez, hogy elmetszik a kadétok hangszálait…

Az Xbox végzete

A Resurrection of Evillel egy napon jelent meg az eredeti Doom 3 xboxos verziója. Normál esetben erről nem biztos, hogy beszámolnánk, ám ezúttal mindenképpen meg kellett említeni.

Mégpedig azért, mert abban gyárilag benne van a fantasztikus, online is játszható kooperatív mód; kicsit átdolgozott pályákkal, valamivel több lőszerrel és talán még félelmetesebb hangulattal. Igazán nem értjük, hogy ezt miért nem lehetett beletenni a PC-s verzióba, és miért kell várni arra, hogy a modderek próbáljanak összehozni valamit a nem éppen könnyen kezelhető Doom 3 editor segítségével. Azt csak ráadásként említjük meg, hogy a konzolos verzió különleges, gyűjtőknek szánt kiadásában benne van a két első Doom játék is – ennek PC-s kihagyására tényleg nincs mentség…

Jó ez a gonosz!

Bár személy szerint én nem igazán bíztam benne, de a Resurrection of Evil kijavította az eredeti Doom 3 szinte minden hibáját, és sokkal pergőbbé varázsolta a korábban néha unalomba forduló játékot. Lehetett volna ugyan több új fegyver, vagy kevésbé scriptelt módon viselkedő szörnyek, de a Resurrection of Evil így is nagyszerű kiegészítő. Telis-tele van kisebb-nagyobb újításokkal, és úgy javított rengeteget a játékmeneten, hogy azzal mindenki elégedett lehet.

DOOM 3 Resurrection of Evil

grafika	24/25
zene	11/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15

90%

PC GURU index 4/5

+ Sokkal pergőbb, mint az eredeti
+ Van beépített nyolcfős CTF
+ Optimalizálták az engine-t

− Lehetne több új ellenfél
− Túl sokszor kell a régi területeken mászkálni
− Miért nincs kooperatív mód?

PK: Battle out of Hell	88%
AvP 2: Primal Hunt	85%
S. Sam 2nd Encounter	80%

Minimum gépigény: P4 1.5 GHz, 384 MB RAM, 64 MB VRAM, 630 MB HDD, Doom 3 alapjáték

fejlesztő > reflections kiadó > atari web > www.atari.com/driv3r

DRIV3R

A Reflections csapata nagyon régen jelen van a szakmában: 1989 óta nyomják az ipart, szinte kizárólag az autós játékok frontján. Nekik köszönhetjük a felejthetetlen roncsderbi-szimulátort, a Destruction Derbyt, és hozzájuk fűződik a Driver első két része is. A Driv3r konzolos verziói anyagilag sikeresek voltak, de a kritika alaposan leszedte róla a keresztvizet. A pletykák szerint a csapat jelenleg a feloszlás küszöbén áll...

írta • Greg5

SZERINTEM

Rég nem voltak már ennyire vegyes érzéseim játékkal kapcsolatban, mint amiket a Driv3r kiváltott. A kedvezőtlen konzolos kritikák lelomboztak, majd az előzetes PC-s képek és ígéretek visszaadták a reményt. Most itt van, és nem tudok felhőtlenül örülni... Hiába a remek pályák, ha súlyos irányításbeli gondok, teljesen megállni képtelen kézifékek, és oldalra nyíló Lamborghini-ajtók keserítik meg az életemet. Hiába a hangulatos átvezetők és az érdekesen induló történet, ha pár küldetés után beleununk, valamint ha tetőn sétálgató, majd leesve az utcán tovatűnő gyalogosok, illetve kamikaze ellenfelek csapják agyon a játékélményt. A „parkolóból vidd el az autót épségben" küldetésnél guruljatok ki félig az ajtón, majd amikor feltűnik az ellenfél, tolassatok a garázs mélyére, míg ádáz ellenfeleink rommá amortizálják a kocsijukat odakint... bravó! Néha be-betöltöm, mégis az év csalódása eddig.

JuliuS

Hosszasan és felettébb értelmetlenül lehetne arról vitázni, vajon melyik játék is volt az első igazi bűnözőszimulátor, de tény, hogy ezt a kategóriát immár évek óta a Grand Theft Auto széria uralja töretlenül. A kiadók persze hamar felkapták fejüket a sokmilliós eladásokra, és félénken ugyan, de jó páran belekezdtek a maguk hasonló jellegű programjaiba – a tavalyi E3-on szinte minden nagy kiadó standjánál lehetett olyan játékot látni, amit „GTA-verőnek" kiáltottak ki... A nagy klónáradat képviselői eddig a cseh gyöngyszem Mafia kivételével mind csúfosan elhasaltak; gyakorlatilag semmiben sem tudták megközelíteni a Rockstar klasszikusait. Bár a Reflections csapatára nem lehet ráfogni, hogy ők is a nagy elődöt másolnák (lévén már a GTA-korszakot bőven megelőző Driver2-ben is kiszálhattunk autónkból és lövöldözésre foghattuk a dolgot), de biztos nagy szerepe volt az ötlet felmelegítésében a GTA eladási statisztikáinak böngészése...

A csúf előzmények talán nem mindenki előtt ismertek, így röviden elevenítsük fel őket. A hatalmas beharangozó reklámhadjárattal kísért Driv3r konzolon tavaly nyáron jelent meg, és félelmetesen nagyot bukott. A magazinok többsége 60% körüli pontszámmal „jutalmazta" a GTA-hoz szinte semmilyen téren fel nem érő játékot, és sokan az év csalódásaként emlegették (kivéve a néhány, utóbb korrupcióval megvádolt angol lapot, ahol a játék premierje előtt olyan tesztek jelentek meg, amelyek „véletlenül" átsiklottak hibák felett, és az egekbe dicsérték a játékot...). Bár ekkora lehordást ugyan nem érdemelt volna, tény, hogy a játék lövöldözős részei – főleg a mesterséges intelligencia (vagyis inkább annak hiánya) miatt – kritikán alulira sikerültek, de a grafika és a küldetések változatossága sem csalt széles mosolyt a tesztelők arcára. Ezután úgy tűnt, az Atari tanul a hibájából, megfogadja a tanácsokat, és a játék PC-s változatának megjelenését a teljes felújítás és átírás ürügyével jó pár hónapig halogatták. Végül a tavaszi szezonra időzítették a számítógépes debütálást, és most végre monitorainkon is megcsodálhatjuk, mit sikerült plusz egy évnyi fejlesztéssel kihozni a tavalyi év legnagyobb botrányjátékából.

> $
>
> A játék fejlesztése 17 millió dollárjába került az Atarinak – ezt az összeget kb. kétmillió eladott példány hozza vissza. A konzolos verziók (a hatalmas reklámnak köszönhetően) hárommillió példányban keltek el világszerte...

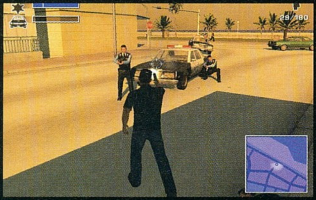
Az év arcátlansága!

Bár egyelőre nem sikerült mikrofonvégre kapnunk egyetlen illetékest sem – gyanítom, ez érthető okok miatt továbbra sem fog menni –, a programot feltelepítve egyszerűen elképesztett az az arcátlanság, amit az Atari véghezvitt a hosszas PC-s portolással. Ahogy lassan belemélyedtem a játékba, úgy vált megdöbbentő bizonyossággá, hogy a programnak egyetlen árva hibáját sem javították ki, egy félresikerült részét sem írták újra, vagy akár vágták ki, a program egy az egyben a tavaly megismert konzolos programhiba-hegy – csak most még ráadásként belezsúfoltak pár konzolátirat-betegséget is... Ezt nevezik az Atarinál „teljes feltupirozásnak"?!

Kezdem a legszembetűnőbb hibákkal. A közel fél óra alatt felpakolt öt gigába igazán belezsúfolhattak volna részletesebb és élesebb textúrákat, mert ez így 2005-ben már nagyon vérszegény. Az egyszínű kartonlap-ég és a szintén minden különösebb effektet nélkülöző víz nagyon szúrja a szemet. Ráadásul a pályák tipikus konzolbetegségként fájdalmasan látványosan „épülnek": autók, épületek tűnnek elő a semmiből tíz méterrel előttünk, majd tűnnek el ugyanilyen váratlanul – arról nem is beszélve, hogy helyenként egyszerűen hiányoznak a textúrák, a tárgyak és testrészek egymásba lógása pedig általános! Mindez a végleges, dobozos, két patch-csel kifoltozott verzió...

> „ Ezt a vezetési és törésmodellt kéne a Rockstarnak beletennie a következő GTA-ba - ők ugyanis tudnának játékot is alkotni köré... "

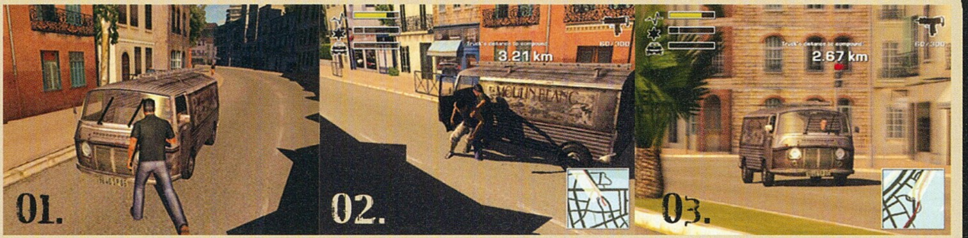
A járművek modellezése viszont mindezzel szöges ellentétben példaértékű: valamennyi négy- és kétkerekű guruló alkalmatosság gyönyörűen van megalkotva – főleg a GTA-val összevetve szembetűnő, mennyire –, ráadásul valamennyi nagyon jó fizikai és törésmodellel rendelkezik, nem győztük csodálni, mennyire szépen, fokozatosan amortizálhatunk



AI kritika: a rendőröknek több autójuk van, mint IQ-juk...

A "diszkréten" elhelyezett nVidia-reklámok nem biztos, hogy a megfelelő marketing-üzenetet közvetítik a játékosnak, aki hol azon bosszankodik, hogy mennyire látványosan épül a pálya, hol azon, hogy mennyire akadozik a program...

HOGYAN SZEREZZÜNK MIKROBUSZT 3 EGYSZERŰ LÉPÉSBEN:



le bármilyen elkötött járgányt. Az üvegek az ütközések következtében szép fokozatosan zúzódnak be (mindegyik külön), és a visszapillantóktól kezdve a motorház- és csomagtartó-tökig szinte minden darabot lezúzhatunk járművünkről.

Kontroller nélkül soha

A vezetési modell is hasonlóan jól sikerült, de csak egy nagyon fontos kitétellel élvezhetjük: ha rendelkezünk valamiféle analóg gamepaddel. A kocsikiirái nyitása billentyűzetet használva irtózatosan pepecselős és idegesítő: hiába van digitális és analóg kanyarodás-gombunk is külön, egyikkel se lehet kellően finoman kormányozni, pláne hirtelen kanyaroknál üldözés esetén. Már épp elegem lett volna a legelső üldözős küldetésből, amikor Sasa a szenvedésemet látva a kezembe nyomott egy kontrollert atyai „ezzel kell az ilyet játszani, te tulok!" felkiáltással. Lőn csoda: gond nélkül teljesítettem elsőre a billentyűzettel hússzor elbukott küldetést... Mérhetetlen megkönnyebbülést hozott a kontrolleres precíz irányíthatóság, minek köszönhetően pár perc múlva már látványos trükköket, fordulókat is végre tudtam hajtani – nem is beszélve a későbbi küldetésekről, ahol a vezetés mellett még célozni és lövöldözni is kényszerülünk egyszerre, ami billentyűzetről szinte a lehetetlennel egyenlő. Egy szó mint száz: egy párezer forintos kontroller beszerzése nélkül nem érdemes nekiállni a játéknak – ez a kiadás amúgy is eltörpül azon összeg mellett, amit a játékot élvezhetően futtató konfigurációért kell kicsengetnünk... Igen, a játék a konzolátiratok

Szegény, biztos elfáradt, letesszük valami csendes sarokba

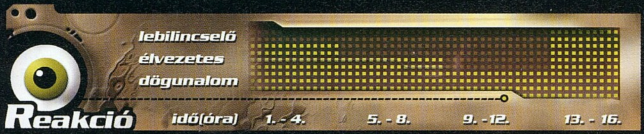
másik tipikus rákfenéjeként hatalmas gépigénnyel rendelkezik, ráadásul tetszőlegesen izmos gépen is képes lassulásokat, sőt szaggatást produkálni sűrűbb jeleneteknél. Furcsa módon ez konfigurációtól függetlennek látszik, egyes részek, főleg a második város sűrűbb negyedei akármilyen gépet megfektetnek – de ugyanez igaz sajnos bizonyos szituációkra is. Éles kanyarodás, vagy dombtető mögül hirtelen előtűnő táj esetén nem ritkán drasztikusan visszaesik a sebesség, akár a játszhatóság határa alá is! A grafika amúgy sem valami nagy szám, és elég idegesítő tud lenni, amikor az ember a Doom 3-at, Half-Life 2-t tökéletesen futtató gépén azért nem képes megoldani egy precizitást igénylő küldetést, mert folyamatosan beszaggat a játék...

A járgányszerzés a műfaj hagyományaihoz hűen nagyon könnyen működik a Driv3rben. Csaknem bármelyik járműhöz elég odacaplatni, és egy egyszerű gombnyomással már ott is vagyunk a vezetőülésben. A már foglalt kocsikkal sem lesz gondunk: elég kiállni az út közepére, és túlnyomórészt idegesen dudálva, de megállnak előttünk a kocsik, ami tökéletes állapotot teremt erőfölényünk kihasználására, és az autószerzésre. Jópofa, hogy még a sofőr kirángatásával se kell bajlódnunk: ha elővesszük fegyverünket, és lövünk pár figyelmeztetőt vele, általában sikongatva elmenekül mindenki a közelből. Nagyritkán azért veszélyekkel is járhat a gyors gyarapodás, ugyanis néha erőszakos egyénekkel hoz össze a sors, akik esetleg ugyanúgy kicibálnak minket friss

Ideje bekészíteni a jogsiba a tízezrest a biztonság kedvéért

szerzeményünkből, ahogy mi tettük pár másodperccel korábban – vagy egyszerűen két centiről fejbe lőnek, ami még vagány főhősünk esetén is azonnali halálhoz vezet; szóval csak óvatosan!

Az utca emberére, a mindenféle üldözendő bűnözőkre, no meg persze az út mellett a rendőrökre is oda kell figyelnünk. Szerencsére minden kocsi állandó tartozéka a mindenre kiterjedő GPS rendszer, amely nemcsak a kacifántos utakat mutatja folyamatosan, de ha éppen üldöznek, akkor a rendőrautókat is, méghozzá Metal Gear-szerűen látótávolsággal együtt. Mivel elég lassan és kiszámíthatóan mozognak, különösebb gondot nem okoznak a zsernyákok, legfeljebb ha nem figyelünk, és hirtelen beléjük szaladunk, vagy ha úgy sikerült manővereznünk, hogy zsákutcába kerültünk, és kényszerűen csak feléjük mehetünk. A kopók mesterséges intelligenciája sajnos nem valami valósághű: nagyon gyakran úgy is észrevesznek, ha takarás vagy szintkülönbség miatt a valóságban esélyük sem lenne meglátniuk, de 2D-ben mégis beleesünk a képzeletbeli piros látómezőjükbe. Ilyenkor aztán nyomhatjuk a pedált, mert a legtöbb küldetés sikeres teljesítésének alapkövetelménye, hogy a zsarukat hátunk mögött hagyva, „tisztán" adjuk le a megbízást. Hirtelen kanyarokat véve és szűk útvonalakat használva általában pár sarok alatt le lehet rázni őket, pedig bizony a szokásos csalást ebben a játékban is megkapták: akármilyen gyors kocsival is vagyunk, semmi perc alatt beérnek minket, és egyből lökdösni kezdenek. Amúgy míg rá nem jövünk a lerázás trükkjeire, addig is legfeljebb időhúzó tényezőként működnek, sose válnak igazán agresszívvá, nem zúzzák le ész nélkül a kocsinkat mint a GTA-ban négy csillag után. Érdekes az is, hogy horrorfilm-paródiák vérmes üldözőihez hasonlóan ők sem tudnak semmit se kezdeni velünk, miután nagy nehezen beértek: állnak bután, és csak villog-



Az első városban még érvényesül az újdonság ereje, aztán fokozatosan egyre idegesítőbbé és unalmasabbá válik a játék. Végül inkább nekiesünk a filmrendező módnak - ami a játék legjobb része!

nak ránk vadul, így gyakorlatilag mindig kapunk egy újabb esélyt a menekülésre.

A küldetések igazi ellenfelei már jóval keményebb kihívást jelentenek. Ugyan rendszerint csak sima üldözésről (esetleg lövöldözéssel dúsítva) van szó, ellenfeleink igen jól bánnak a kormánnyal, és elég nehéz lépést tartani velük. Nem mindig ugyanazon az útvonalon menekülnek, sokszor próbálkozva egy küldetéssel sem tűnik fel, hogy mindig ugyanúgy vennék a kanyarokat, néha meglepően improvizálnak.

Két lábon, intelligencia nélkül

Az első résszel szöges ellentétben főszereplőnk ezúttal két lábon is oszthatja az áldást, így az autóeltulajdonítás után az igen nehézkes, Carmageddon-stílusú gázolásokon kívül (a gyalogosok irreálisan gyorsan ugranak el elölünk), szűkös fegyverkészletünkkel is rendezhetünk vad ámokfutást. Körülbelül ezt a két, BTK-ba ütköző képességünket kell bevetnünk a „kétlábú" küldetések során, szóval túl nagy változatosságra ne számítsunk a játék folyamán. Ami viszont ennél sokkal siralmasabb, hogy a lövöldözős küldetések kihívásfaktora körülbelül a nullával egyenlő. Nevetségesen könnyű az egérrel célozva pillanatok alatt leszedni a lomha rosszfiúkat, ráadásul ellenségeink gyakorlatilag semmilyen mesterséges intelligenciával nem rendelkeznek! Nem is tudom, mikor láttam példát ilyenre utoljára, de a 91'-es Wolfenstein előtt lehetett szerintem... Az emberek ott szobroznak a nekik előre megszabott helyen, és ha meglátták, lagymatag golyóeregetés közben mozdulatlanul állva várják, hogy leszedjük őket. Egy-két előre scriptelt helyzetváltoztatási manővert vetnek csak be időnként, egyébként úgy ácsorognak mindig, mintha bábuk lennének. Mindezt fokozza, hogy hallásuk nincs, látásuk pedig igencsak korlátozott; a dinamikusan épülő pálya ellenére jóval azelőtt nekiállhatunk lövöldözni rájuk a biztonságos távolból, mielőtt viszonozhatnák a tüzet. Mozgásra pedig ugyebár képtelenek... Belső tereken sem kell különösebb kihívásra számítanunk, mert az ajtók mögül kilesve bármiféle különösebb tehetség híján is sérülés nélkül halomra lőhetünk mindenkit. Nem mintha ilyen trükkökre akkora szükség lenne, életerőnk ugyanis az egeket verdesi (egyedül lesből géppuskával tá-

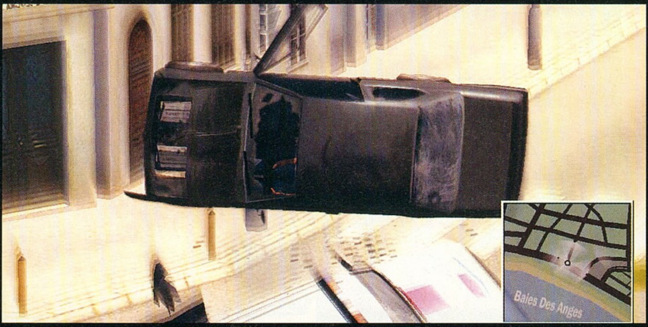
Ejj, de kevés erre a parkolóhely... bezzeg pálmára futja!

madva van néha minimális esélyük a banditáknak), és két-három golyótól majdnem minden ellenfél engedelmesen elfekszik. Ehhez jön még, hogy municióból annyi akad a pályákon, hogy a jó öreg Rambo is megirigyelné. Az automatikus célzás beállításának lehetősége ezek mellett valószínűleg csak a négyéves kor alatti, vélhetően igen szűk játékos réteg kedvéért maradt a PC-s verzióban – inkább nehézségi fokozat választási lehetőséget kellett volna beépíteni, mert abból bizony csak a fent vázolt kihívást nyújtó, egyetlen opció került a játékba.

„ Az évtized szuperprodukciójaként harangozták be - talán jobb lett volna a marketingre kidobott pénzt inkább a játékra fordítani... "

Mafiának kéne lenni

A játék története nem esélyes különösebben, hogy kiszorítsa a Jókai-összest a Nemzeti Alaptantervből, bár játéksztori szintjén erre még nincs is igazán igény. Főhősünk, Tanner szép lassan beépül a maffiába, megismeri a bűnszövetkezetek titkos köreit, majd egy Tolvajtempó-szerű fordulattal egy nagy lopottautó-szállítmánnyal kívánja fülön csípni a banditákat. Nagyon jó, hogy három különböző stílusú nagyvárosban, Nizzában, Isztambulban és Miamiban is garázdálkodhatunk: sok ezer kilométernyi utat és rengeteg házat modelleztek le a fejlesztés során. Ennek ellenére valahogy közel sem sikerült annyira látványossá és változatossá varázsolni a tájakat, mint a példának okáért a legutóbbi GTA-



A Driv3r az a játék, amit ha csak az állóképek alapján próbálunk megítélni, hatalmasat tévedünk. Itt például látszik a játék összes pozitívuma (a remek autómodellek, fizika és törés), de a hiányosságokból, hibákból semmi...

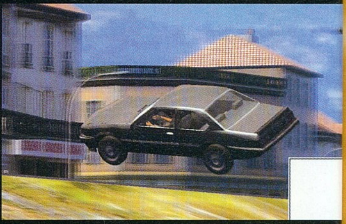
DRIV3R MOZIK

Megannyi más jó tulajdonsága mellett a GTA-t fantasztikus szinkronja és licencelt zenei aláfestése miatt szerettük. A Driv3r ebben is megpróbálta felvenni a versenyt, és ilyen szemszögből ért legközelebb riválisához.

A főszereplő megszólaltatásáért Michael Madsen felelős, akinek több mint száz filmszerepe közül máig a Tarantino-féle Kutyaszorítóban Mr. Blonde-ja a legemlékezetesebb. Maradandó még a Donnie Brascóban nyújtott teljesítménye, ahol maffiafőnököt alakított Al Pacino és Johnny Depp mellett. Legutóbb a Kill Billben láthattuk nagyobb szerepben, ő volt az egyik bérgyilkos, Bud.

A játék zenei aláfestéséért szintén erős gárda felelős. Bár hazánkban jórészt teljesen ismeretlen rock, pop és alternatívabb bandák kaptak helyet, de nagyon egységes és jó hangulatot teremtenek a játéknak – néhány szám pedig kizárólag itt hallható. Az igényes magyar kézikönyvben egyébként mindegyikükről olvashatunk egy kis bemutatkozást is.

Mióta ezt a kocsit elkötöttem, csak rálépek a gázra és már ugrat is... ráadásul valami KITT nevű pali dumál benne robothangon...



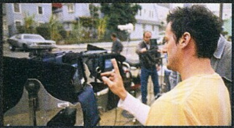
A legutóbbi kanyart nem sikerült tökéletesen venni...

ban: rengetegszer azon kapjuk magunkat, hogy már megint egyhangú sablonházak mellett hajtunk el. Ugyan megfigyelhetők különböző városnegyedek eltérő stílussal és járműparkkal, az összkép akkor sem túl rózsás: inkább negyedennyi utat kellett volna négyszer változatosabban megalkotni. A karakterisztikus épületek mellett hiányzik még a városok életre keltése is: valahogy műanyagnak hatnak mind, túl mesterkéltek – amihez nagyban hozzájárul, hogy alig akadnak járókelők, és ők is csak pár mondatot tudnak nagy néha kinyögni.

A történet mód mellett a multiplayer opció helyett néhány egyszerűbb autós próbatétel várja a megfáradt játékosokat. Sajnos jórészt a sztoriban már megismert feladatokat hajthatjuk végre még egyszer az általunk megjelölt városban, a választott járművel, a legkedveltebb napszakunkban. Különösebb beállítási lehetőségeink nincsenek, és így pláne gyérnek hat az üldöző vagy üldözött szerep eljátszásának lehetősége, esetleg a bóják kerülgetése illetve lökdösése. Kiemelkedően jól sikerült viszont a filmrendező mód! A rendezői székbe ülve bármelyik küldetésünk akcióit visszajátszhatjuk, nem is akárhogy. Bármelyik pillanatban meghatározhatjuk a kamera helyzetét, hogy kit és hogyan kövessen, valamint a lejátszás sebességét is. A Simshez hasonlóan irtó jópofa kisfilmeket lehet ennek az opciónak a segítségével létrehozni: órákig el lehet szöszölni egy-egy remekmű megalkotásával!

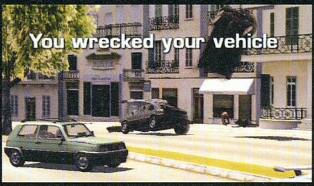
Szinkron & zene

A Driv3rnek nem csak az átvezető mozijai kiemelkedően jók, de a program konzolos debütálása alkalmából marketing célból készült háromperces rövidfilmek is nagyon hangulatosak. Ezeket ráadásul nem is számítógéppel alkották, hanem a neves rendezőt, Ridley Scottot (Szárnyas Fejvadász, Gladiátor) kérték fel megrendezésükre, aki külön stábot is kapott a produkcióhoz. A kisfilmeket a megjelenés előtt hetente lehetett letölteni a hivatalos oldalról. A program marketingkampányával tehát semmi baj nem volt, már csak egy jó játékot kellett volna összehozni...



Érthetetlen torzszülött

Vajúdtak a hegyek, és egér született – tapasztalt fejlesztőcsapat, nagy kiadó, hatalmas költségvetés, és plusz egy év idő a PC-s változatra végül egy ilyen izére lett csak elég. Szerintem az történhetett, hogy a játék bizonyos részeit, mint például a rendező mód és a játék gerincét adó fő programrészeket (vezetési modell, fizika, törések), illetve a küldetéseket, grafikát egymástól nagyon-nagyon különböző hozzáállású és tehetségű emberek készítették. A néhány finomság mellett elképesztő ugyanis, milyen ordító hibák és hiányosságok maradtak a játékban. Olyan apróságokat, mint az idegesítő konzolos mentési rendszer, vagy hogy bármiféle beállítás megváltoztatásához ki kell lépnünk a játékból, esetleg az elmebeteg billentyűzetkiosztást és a többieket még csak nem is említettem...



Ha nem irod ki ekkora betűkkel, észre sem veszem...

A Driv3r még a felsorolt rengeteg súlyos és enyhébb negatívum ellenére is képes némi élvezeti faktorral bírni, de szigorúan csak erős PC és gamepad megléte esetén. A fizikai modell mérföldekkel veri a Grand Theft Autót, a szinkronhangok és a zenei aláfestés is igen jóra sikerült, az átvezető mozik művészien megrendezettek, a filmrendező móddal pedig órákig el lehet szöszmötölni. Nagy kár, hogy mindez teljesen kárba vész a program többi, kritikán aluli része miatt. Az új Driver-rész beszerzése konzolok után PC-n is szigorúan csak a műfaj fanatikusainak javallott, no meg azoknak, akik nem tudják elképzelni, hogyan lehetett egy ennyire jó alapokkal rendelkező ígéretes játékot ilyen csúfosan elbaltázni...

DRIV3ER

grafika	14/25
zene	13/15
játékélmény	24/40
kategórián belül	05/15

58%

PC GURU index 2/5

+
- Bámulatos törésmodell és fizika
- Kiemelkedő szinkronhangok és zene
- Művészi átvezető animációk

–
- Bármilyen gépen lassú, és szaggat
- Nincs mesterséges intelligencia
- Lineáris, ismétlődő küldetések

GTA3 94%
GTA:Vice City 96%

Minimum gépigény: P5 1500 MHz, 256 MB RAM, 64MB VRAM, 5 GB HDD, DVD-ROM

Spórolj 6 utat és bővítsd játéktáradat!

3990 Ft megtakarítás!

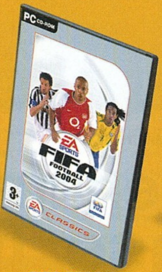
Válassz egy játékszoftvert a féléves előfizetésed mellé!

BATTLEFIELD 1942 Classic

FREEDOM FIGHTERS Classic

SIM CITY 4 Classic

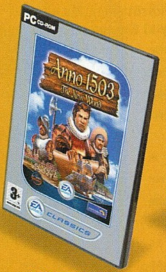
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT Classic



FIFA 2004 Classic

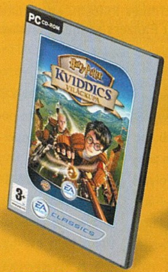
NEED FOR SPEED UNDERGROUND Classic

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING Classic



ANNO 1503 Classic

BOND 007: NIGHTFIRE Classic



HARRY POTTER QUIDDITCH Classic

NHL 2004 Classic

TOTAL CLUB MANAGER 2004 Classic

6 db PC GURU (legalább 6 teljes játékkal)
+ egy 3990 Ft értékű eredeti EA GAMES dobozos játék
14 766* Ft helyett most Neked csak 10 776 Ft!

(Ez az ár tartalmazza a féléves PC GURU előfizetést)

Mit kell tenned?

1. **Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!**
2. **A csekk „közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét!**
3. **Fizesd be a csekket, vagy küldj egy e-mailt a terjesztes@vogelburda.hu-ra!**
4. **Várd a postást!**

Ajánlatunk 2005. május 14-ig érvényes!

A postai átfutási idő miatt az előfizetés a 2005/7-es számmal indul. A játékot külön postázzuk! A játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!

* 6 db PC GURU + a játék bolti ára.

Megnyílt a második front

Codename Panzers Phase Two

írta · JuliuS

fejlesztő > stormregion **kiadó** > cdv **web** > www.panzers.com

Az emlékezetes S.W.I.N.E.-nal debütáló Stormregion már 2001-ben elkészítette a kor legjobb stratégiai játékmotorját, ám akkor a játék elbaltázott marketingje (a nyuszis-malacos rajzfilmes külcsín, és a kőkemény stratégiai tartalom között nem kis ellentét feszült) miatt nem sikerült igazán megtalálni a közönséget. A tavalyi Panzers azonban mindenkit meggyőzött róla, hogy ki Európa jelenlegi legjobb RTS fejlesztője.

Az igazat megvallva még saját magamra is irigykedtem kissé, miután bizonyossá vált, hogy (Magyarországon először stb., stb.) én tesztelhetem az új Panzers epizódot, hiszen a zseniális első rész után ki ne lenne kíváncsi a folytatásra. Így aztán néhány nappal lapzárta előtt – akkor szép az élet, ha zajlik! – felkerekedtem, hogy két napig étlen-szomjan a Stormregion főhadiszállásán kémkedjek, és összegyűjtsek nektek mindent, ami a Phase Two-ról jelenleg elmondható.

Egy újszülöttnek minden vicc új, ezért fussunk át a nyilvánvaló tényeken, hátha van olyan elvetemült, aki még nem ismeri az első részt. A Panzers második világháborús stratégia, nagyjából a történelmi tényeket követő, ugyanakkor fiktív elemeket is tartalmazó, néhány hős szemén át bemutatott történettel, teljességgel mellőzött termelési résszel (se bázisépítés, se nyersanyagtermelés, csak színtiszta harctéri taktika), elképesztő grafikai színvonalon. A csodálatos látvány és finom animáció mellett autentikus harci egységek, tetszőlegesen zoomolható-forgatható 3D-s környezet, belső helyszínek és a többféle feladatmegoldási lehetőség biztosította be a sikert. A siker pedig nem is maradt el: Németországban hamar meglett a százezres példányszám után járó aranylemez (még azt a felettébb pimasz tettet is elkövette a játék, hogy lenyomta a Doom 3-at a bestseller lista éléről), világszerte pedig tippünk szerint negyedmillió felett járhat ma az eladási számláló.

Második fázis

Mielőtt hozzákezdenénk a változások kitárgyalásához és az újdonságok ismertetéséhez, tisztázzuk, mi is a Phase Two pontosan. Habár a játékot néha még a kiadó emberi is Panzers 2 néven illetik nyilatkozataikban (nem is beszélve a fura önkéntes sorszámozási rendszert használó német magazinokról), valójában kiegészítő lemezként kategorizálhatjuk. Tonnaszám találhatjuk benne az új elemeket, a fejlődés a játék szinte minden pontján tetten érhető. Még felsorolni is sok, mely területeket értek komolyabb változások: többek között új hadszínterek, új nemzetek és hősök, a hozzájuk tartozó új egységek, valamint a velük elérhető új stratégiák várják a játékosokat.

> „ A Stormregion ismét megugrotta a saját maga támasztotta minőségi szintet... a játékosok boldogok, a konkurencia megint sírhat. "

Az összképet tovább finomítja, hogy a játék – a szokványos küldetéslemezekkel ellentétben – önállóan is fut, nincs szükség hozzá az alapjátékra. Ennek köszönhetően az ára is várhatóan valahol a teljes játékok és a kiegészítők közé lesz belőve, bár végleges döntés még nincsen ez ügyben.

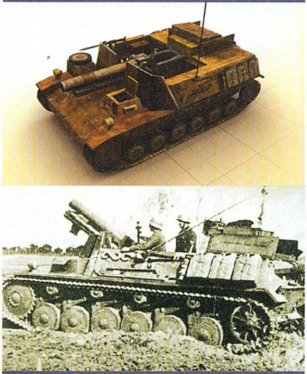
Híres emberek híres helyszíneken

Ismét három választható hadjáratot találunk a játékban, összesen 20 küldetésre bontva (melyek között, az önállóak mellett egymással összefüggő feladatokat is találunk): a szövetségesek és a tengelyhatalmak részéről nyolc-nyolc, míg a bónusz jugoszláv kampányban – ami az előző kettő végigjátszása után válik válaszhatóvá – négy misszió

Parajelenség az oázisban: spontán öngyulladás!

Érdekes egységek

Bár a Panzers nem a különleges egységek szerepeltetéséről híres – egyelőre –, azért néhány szokatlan, kevéssé ismert harci gép szerepel az új rész 20 új járműve között. A szövetségesek oldalán találkozhatunk a Churchill tank módosított, Crocodile névre keresztelt lángszórós változatával (persze hagyományos ágyú is van szerelve rá). Külön érdekessége, hogy míg elődje (Churchill OKE) a tank belsejében elhelyezett 2000 literes tartályban tárolta a naftát (vagyis elég volt egy szerencsés lövés az ellenségnek), addig a 110 méteres (!) tűzsugarat okádó Krokodil már egy kis kétkerekű, 7000 literes kapacitású páncélozott utánfutón vontatta az anyagot, amit ráadásul sérülés esetén kiszállás nélkül leakaszthattak a harckocsiról.



Bison II típusú harckocsi a Panzersből és a valódi egy világháborús fényképen

Másik kedvencem a tengelyhatalmak oldalán bevetett 67 tonnás monstrum, a Tigris megerősített vázára épített Elephant, mely rendkívül masszív (elöl 200 mm-es páncéllal szerelték), rögzített tornyából 88 mm-es kaliberű ágyúcső meredezett. 1943 és '44 között használták Olaszországban, mintegy 100 darab készült belőle.

Érdekes még a németek oldalán harcba szálló Bison II-es önjáró löveg, melyet a tüzérség mobilitásának növelésére találtak ki, fegyverzetéül egy 150 mm-es sIG 33 ágyú szolgált, mely közel 5 km-s távolságra volt képes eljuttatni 38 kg tömegű lövedékét. A löveg csövét akár 75 fokos szögig fel lehetett emelni. A jármű azonban, elsősorban gyenge, gyakran meghibásodó motorja miatt nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, így mindössze 12 darab készült belőle (aminek a felét ráadásul a britek el is zsákmányolták).

kapott helyet. Nemzetek tekintetében brit, amerikai, német, olasz, francia, arab és jugoszláv katonákkal találkozunk majd.

A beduin népi bölcsesség szerint, ha Medárd napján alacsonyan szállnak a csapatszállítók, ejtőernyős támadás lesz

Első utunk Észak-Afrika sivatagos vidékeire vezet, és már itt rácsodálkozhatunk a pályatervezők tehetségére: bár az óriási homokozó nem nyújt túl nagy teret a kreatív lehetőségek kibontakoztatására, mégis sikerült változatos és érdekes pályákat készíteniük. Egy-egy völgy vagy domb, időnként – de nem túlzottan gyakran – oázisok, vagy összeszűkölő kanyonok alkalmazásával biztosították az egyediséget, és azt, hogy egy adott pályát azonnal képesek legyünk felismerni. Természetesen nem maradhattak ki a háború híres ütközeteinek helyet adó városok, így El-Alamein, vagy Tobruk erődje is visszaköszön a játékban.

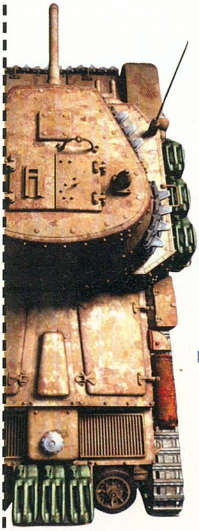
A játék mellé pályaeditor is jár: a pályákat, egységeket, scriptelt eseményeket, effekteket módosíthatjuk, és lehet hogy az engine-nel készült animokért felelős Cutscene Editor program is mellékelve lesz a játékhoz.

A híres történelmi személyiségek mellett természetesen megmaradt a Panzers jellegzetessége: a játék hétköznapi hősök, egyszerű közkatonák személyén át meséli el a történetet. Az új főszereplő, az olasz Dario (aki elveszett testvére után kutat) mellett az első rész néhány karakterét, a brit Barnest, az amerikai Wilsont, a német Hans von Gröbelt és a partizán Wolfot is irányíthatjuk. Folytatva a helyszínek bemutatását, másodikként Itália mediterrán tájait fogjuk bejárni, kezdve Szicília festői vidékével, ami esetünkben leginkább a Husky hadművelet néven elhíresült '43-as szövetséges partraszállás miatt nevezetes. Részt vehetünk aztán Mussolini eltávolításában, és ott lehetünk az olaszországi front legvéresebb, legelkeseredettebb küzdelmében is, ami Monte Cassinoért folyt.

Végül Jugoszlávia harcok dúlta, ám gyönyörű hegyvidéke vár ránk, ahol stratégiánkat kezdetben jelentősen behatárolja, hogy mindössze néhány felfegyverzett partizán, valamint a hozzánk csapódó helyi parasztok képezik seregünket. Itt hol az olasz egységeket kell értesítenünk, hogy országuk kapitulált, és jobb, ha a harcot befejezve azonnal hazasöpörnek, hol személyesen Titót kell kiszöktetnünk a németek gyűrűjéből. Mire azonban Belgrád visszafoglalásáig jutunk, már megérkeznek az orosz felszabadítók (bár ezzel a kifejezéssel mostanában vigyázni kell, szóval legyen szimplán „oroszok”, abból nem lehet baj) is, jelentős gépesített haderőt biztosítva számunkra a végső, nagy összecsapásokhoz.

Szemből avagy hátulról

Bár általánosságban igaz, hogy a játék pörgősebbé, akciódúsabbá vált (egy percig nem fogunk unatkozni, annyi szent!), a feladatmegoldás során a játék meglehetősen szabad kezet biztosít számunkra, a küldetések mind-



Tank a lelke mindennek

TOBRUK OSTROMA

1942. NOVEMBER 13.

Az ehhez hasonló épületek kiváló lehetőséget jelentenek gyalogosaink számára a rejtőzésre. Amint egy emberünk belép, láthatóvá válik az elképesztő részletgazdagsággal kidolgozott épületbelső.

Ebben a küldetésben lehetőségünk nyílik légi támogatás kérésére. Nevezetesen bombázókat rendelhetünk a messzi bázisról. Csakhogy a repülőknek időre van szükségük, hogy a tett színhelyére érkezzenek, ezért előrelátóan kell megadnunk a támadás koordinátáit.

Ha a Tigris tank (jobbra) átvészeli a küzdelmet, színre lépnek a javító járművek, és a harckocsit gyorsan befoltozzák. Éppen ezért érdemes némi tűzerőt rájuk is összpontosítani...

1. Ez a küldetés kiinduló pozíciója. Mivel Tobruk ostroma a második szövetséges küldetés, itt már rendelkezünk néhány tapasztaltabb egységgel is. Rájuk mindenképpen nagy szükség lesz, próbáljunk meg vigyázni a bőrükre!

2. A város első védelmi vonalát egy aknamező jelenti. Nem okozhat nagy problémát, ha felderítőintet előreküldve, óvatosan feltérképezzük a terepet, mielőtt a páncélosokkal is megindulnánk.

3. Itt találkozhatunk egy szövetséges kémmel, aki fontos információkat árul el a védelmi vonalakról.

4. A San Giorgio hadihajó megkeserítheti az életünket, ezért még itt, a küldetés elején érdemes figyelmet (és tűzerőt) fordítani rá. Elsüllyeszteni ugyan nem tudjuk, de legalább elzavarhatjuk a környékről.

5. A pálya rejtett küldetése: a bazárban elrejtett rádióállomást megsemmisítve megzavarhatjuk a tengelyhatalmak kommunikációját, így például a légierejük is veszít hatékonyságából.

6. A kémünk elárulta, hogy egy 30 járműből álló konvoj próbál meg erre menekülni az ostromlott városból. Ha elkapjuk őket, és megszerezzük a rakományt, az plusz presztízspontokat hoz a konyhára.

7. A Via Balbia felé vezető út a legelkalmasabb helyszín arra, hogy lecsapjunk a menekülő konvojra.

8. Ha az ide telepített 88-as ütegeket elfoglaljuk, a saját fegyvereikkel pörkölhetünk oda a németeknek a végső leszámolás előtt.

9. Az utolsó feladat: az egykori angol helyőrséget kell visszafoglalnunk. Eddigi ténykedéseink nem kerülték el a németek figyelmét, így a védők már csőre töltött tankokkal várnak ránk. Kemény küzdelem lesz...

Ez a stratégiai térkép (mely a második szövetséges küldetést dolgozza fel), azt mutatja meg, hogyan tudjuk Tubruk kikötővárosát elfoglalni a német-olasz erőktől.

egyike többféle módon végrehajtható. Értem ezalatt, hogy a „faltörő kos"-megoldás helyett bármikor dönthetünk a csendes lopakodás, vagy a váratlan hátbatámadás módszere mellett. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy például a völgyben indított tankroham helyett felküldhetünk a hegyoldalba néhány mesterlövészt, akik gyakorlatilag veszteség nélkül kiiktathatják az oda telepített lövegállásokat, így azok többé nem avatkoznak a csatába (sőt akár elfoglalva őket, a mi oldalunkon léphetnek be az ütközetbe). Hogy mikor melyik módszer a célravezető, azt persze sosem tudhatjuk előre, de a harmadik-negyedik próbálkozásra már rá fogunk érezni, mi a tuti.

Célszerű minden küldetés kezdetén végignézni a teljes játékteret, különféle rejtett feladatok után kutatva, hiszen minden pályán megkapjuk az elsődleges célkitűzést, és egy bónusz megbízatást, de ezeken felül egy titkos küldetést is végrehajthatunk. Ennek teljesítése egyrészt azonnali előnyhöz juttathat minket, másrészt az elszámolásnál plusz csapásmérést kapunk ajándékba, vagy felszerelésre költhető presztízspontokban részesülhetünk. Az azonnali előnyre mondanék két példát: egyszer egy Musztafa nevű arab, a kiszabadítása után hálából végigsétált az ellenség tábora környékén, biztosítva ezzel a tüzérségi támogatás helyének hajszálpontos kijelölését; máskor pedig az erőd ostrománál állíthattam meg az ellenfél folyamatos utánpótlását, felfedezve a titkos alagút kijáratát, amin keresztül csapatai korábban a hátamba kerülhettek.

Ostrom a javából

Ha már szóba került az erőd, nem mehetünk el mellette külön magyarázat nélkül. Aki letöltötte (vagy megnézte DVD-nken) az előzetest, nagyjából képet kaphatott róla, milyen impozáns méretekkel rendelkező erődítményről van szó. Az adott pálya majd felét elfoglalja, belsejében egy komplett hadosztály kapott helyett, de a mellvédeken is csak úgy hemzsegnek a katonák. Az afrikai hadszíntéren (meg persze multiban), a tengelyhatalmak küldetéseinek vége felé fogunk találkozni vele, tehát mi (azaz az olaszok) leszünk az ostromló fél, míg az erődöt a francia idegenlégió védi (mint a játékban szinte minden, ez is megtörtént esetet dolgoz fel, nekem pedig rögtön vidám rejtőjenős hangulatom támadt tőle).

A monumentális építmény 50 (!) különálló, lerombolható részből áll, tornyokkal, kapukkal, mellvédekkel és belső épületekkel. Ezen a pályán különösen érdemes felkutatnunk a rejtett küldetést, valamint végrehajtanunk a másodlagos feladatot (csak körbe kell vennünk az erődöt, ha a program leokézta, máris újra összevonhatjuk csapatainkat), hiszen ezzel elvágjuk az utánpótlást, valamint

A maximum nyolcszereplős multiplayer mód új taggal bővült: a kooperatív hadjáratban az összes küldetés páros végigjátszására lehetőségünk lesz (természetesen a korábbi, egymás elleni verziók mellett).

A divatdiktátorok a haditechnika világába is betörtek: Yves Saint Lauren leopárdmintás modellje a nyár slágere

bónusz tüzérségi támogatást kapunk. A fal áttörését célszerű nem a legvastagabb szakaszon megkezdeni (ezt talán nem szükséges elmagyaráznom, miért). Fantasztikus pálya, frenetikus hangulattal – a multi partik egyik kedvence lehet!

Újra szól a kétlövetű

Nincs módunk minden egyes remek, ám az előző részből átemelt játékelem ismertetésére, ezért csak emlékeztető szintjén szólnék róluk: továbbra is működik a Phase One-ból ismert harckocsi-hevítés, amikor lángszórósainkkal kiugrasztjuk az ellenséges tank személyzetét, majd lehűlése után elfoglaljuk a járművet. Szintén megmaradt az aszimmetrikus páncélzatrendszer, vagyis a járművek eleje a legvédettebb, míg hátulja a legtámadhatóbb felület. Újra vannak civil egységek, sőt egyes helyeken vonatot (a hagyományos európai mellett egy speciális afrikai mozdonyt is találunk) és traktort is vezethetünk (utóbbit jugoszláv gazdáktól kérhetjük el, hogy vontathassuk a tüzérségi ütegeket). Százával kerültek új épületek és tárgyak a Phase 2-be, az emlékezetes erőd mellett szemet gyönyörködtető mecseteket, palotákat, változatos városi és falusi házakat, működő pályaudvarokat találunk. A víz továbbra is gyönyörű (ne felejtsetek el benézni a vízesés mögé!).

Támad a Fradi: "zöööld zászló, zöööld tankok..."

Itt valamit kegyetlenül bevédtünk 88-as ágyúkkal

Változatlan a presztízsrendszer is, azaz minden sikeres (fő, mellék és titkos) küldetésért újabb egységekre költhető pontokat kapunk. Alakulataink tagjai folyamatosan fejlődnek, csatáról csatára egyre tapasztaltabbak lesznek. A gyalogos egységeket továbbra is érdemes távcsővel ellátni (szintén pontokért vehető), így azok messziről képesek felderíteni az ellenséget. A készítők rendszeresen figyelték és figyelembe is vették a rajongók által tett javaslatokat. Többek között ennek köszönhető, hogy a mesterséges intelligencia néhány apróbb hiányosságát kicsiszolták: ennek köszönhetően javult az útkeresés, valamint a gyalogos egységeink megtámadásukkor már nemcsak lehasalnak, de visszavonulás elrendelésekor többé nem a földön csúszva próbálnak menekülni, hanem felpattanva sprintelnek hátrafelé. Előfordult korábban, hogy ellenfeleink megadták magukat... ez többé már nem történhet meg. Továbbra is igaz viszont, hogy központi karaktereinkre nagyon vigyázni kell, hiszen haláluk a játék azonnali és csúfos végét jelenti. Ügyeljünk arra, hogy mindig valami masszív, erős járműbe ültessük aktuális hősünket, hiszen akkor az adott tank hős-bónuszt kap, ami 50%-al erősebb páncélt, és 50%-al nagyobb tűzerőt jelent.

További újítások

Továbbra is fontos a történelmi alap, de a hangulat fokozása érdekében a játékot még izgalmasabbá, akciódúsabbá tették. A lövések és robbanások ismét csak a leglátványosabb részét képezik a játéknak. Míg előbbiek megvilágítják az egységet,

Ha a Luftwaffe pilótája megerőlteti magát, simán átrepül a villanyvezeték alatt. Ha lelövik, még a dzsip alváza alatt is.

utóbbiak káprázatos füst-, tűz- és porjelenségek kíséretében jelennek meg a játéktéren (duplacsövű és katyusa jellegű egységeknél igazán látványos a sorozatlövés). Az első részhez hasonlóan, valós időben történik a robbanások kiszámítása, figyelembe véve a lövedék fajtáját, a becsapódás irányát és szögét, valamint hogy mit találtunk el. A kezelőfelület nem sok meglepetéssel szolgál, lényegében egy az egyben átkerült az előző részből, egyetlen újdonság a lámpák kapcsolgatására szolgáló gomb (erről még lesz szó). Kiszolgáló alakulataink (javító és lőszeres kocsik, szanitécek) automatikus módra kapcsolhatóak, onnantól önállóan látják el feladataikat. Ha már javítás: az első részben tapasztalhattuk, hogy mobil javító egységeink a helyőrségekben roppant lassan voltak feltölthetőek. A nép szavára hallgatva ezen is gyorsítottak némileg.

Összesen négyféle légi egység (külön szállítási, felderítési vagy bombázási feladatokra) található minden oldal palettáján. Ráadásul ezeknek elkészült az afrikai és a mediterrán vidékre szolgáló festése, valamint külön grafikát rajzoltak minden egyes lezuhant géptípus roncsaihoz (a mindenhol tetten érhető alaposság, ugye...). Nem említettük még a pályán található állatokat: a magasban körözö sasokhoz és keselyűkhöz nem sok közünk lesz, de Afrikában rengeteg tevével is összefuthatunk. Ráadásul nem csak szimpla kóbor púposok, de beduinok által meglovagolt hátasok, sőt időnként komplett karavánok is feltűnhetnek. Ezek interaktív módon reagálnak a közelben zajló lövöldözésekre, többször találkozunk majd pánikba esett, fejvesztetten rohangáló állatokkal.

S lőn világosság!

Grafika tekintetében általános szabály, hogy ami jó volt tavaly, az általában elavul idénre... kivéve, ha olyan zseniális technológiáról beszélünk, mint pl. a jó öreg Quake engine. Mivel a Gepard a stratégiai játékok Quake motorja, a játék továbbra is a S.W.I.N.E.-ban debütált grafikus engine-t használja, persze jócskán feljavított, nem kevés újítással kiegészített formában. Ezek közül a legfontosabb a napszakváltások, és ehhez kapcsolódóan a járművek és épületek világításának megjelenése (természetesen csak azokon a járműveken lesznek lámpák, melyek eredetijén is megtalálhatóak voltak a háborúban). Az egységek megvilágítják maguk előtt a tájat, a terep egyenetlenségeinek függvényében hol messzebb, hol közelebb szórják a

Töltsd le telefonodra a legjobb PC Guru borítókat háttérképnek!

PCH4820 PCH4821 PCH4822 PCH4823 PCH4824 PCH4825

PCH4826 PCH4827 PCH4828 PCH4829 PCH4830 PCH4831

Háttérképek

Küldd el a megfelelő kódot SMS*-ben a 90-624-426-os számra. Pl.: PCH4820

Ne felejtsd el ellenőrizni, hogy aktív-e a WAP szolgáltatásod!

Játék dallamok, polifonikus csengőhangként!

Polifonikus csengőhang

Küldje a megfelelő kódot SMS*-ben a 90-624-426-os számra. Pl.: PCP1818

Ne felejtse el ellenőrizni, hogy aktív-e a WAP szolgáltatása!

Babar	PCP1818	Looney Tunes	PCP1468
Back to the Future	PCP1859	Casper	PCP1863
Lord of the Rings	PCP1491	Shrek2	PCP1906
Mission Impossible	PCP1892	Jurassic Park	PCP1885
Terminátor2	PCP1912	Das Boot	PCP1675
Star Wars	PCP1018	Gladiátor	PCP1878
Pink Panther	PCP1236	Harry Potter	PCP2102

* A háttérkép és a csengőhang rendelés SMS díja 240 Ft+ ÁFA (300 Ft). A regisztráló hozzájárul ahhoz, hogy a későbbiekben SMS, MMS értesítéseket kapjon az adott témához fűződő szolgáltatások kapcsán. Ha nem kívánsz ilyen értesítéseket kapni, kérjük jelezd ezen igényed az ügyfélszolgálatunkon. Ügyfélszolgálat: (06 1) 413-0856; ugyfelszolgalat@mfactory.hu

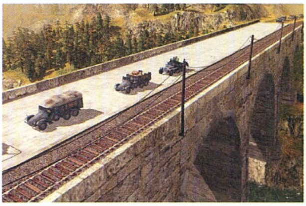
fényt, és ha akadály kerül az útjukba (akár egy másik jármű, akár egy épület), fényárba borítják azt. A lámpák használata, pontosabban nem használata számos új taktikai módszert kínál a leleményes játékosoknak. Mivel fényszóróinkat az ellenség már messziről képes felismerni (szerencsére vice versa igaz a dolog, azaz mi is előbb a fényforrást látjuk meg a távolban, egy ikon formájában, majd közelebb érve a motorhangot is felismerjük), bármikor adott a lehetőség azok lekapcsolására, ezzel meglepetés-támadást intézve ellenük. Az egyik afrikai küldetésben pont ez lesz a feladatunk, így tudunk majd Rommel oldalán végiglopakodni a sivatagon, és hátba támadni az ellenfelet. Fények azonban nem csak az autókon és tankokon, hanem a házak ablakában is feltűnnek, bevilágítva az épületek környékét (egészen addig, míg e remek célpontokat le nem romboljuk).

“ A S.W.I.N.E.-nal még csak minket nyűgöztek le, a Panzersszel már meghódították Európát. A Phase Two most világuralomra tör.”

Esik eső, fúj a szél

Új hatások figyelhetőek meg az időjárás modellezése kapcsán is. A szélfútta falevelek már ismerősek lehetnek az előző részből (most már a házak ajtaját is csapkodhatja a huzat), ám a sivatagban időnként feltámadó homokvihar, vagy a hegyek között leszálló ködpára új látványelemként hivatott szájtátásra késztetni a játékosokat. Még kidolgozottabbak lettek az árnyékok, melyek dinamikusan változnak a megvilágítás és a napszakváltozás következtében, irányuk és hosszuk tekintetében egyaránt. Páratlan a keréknyomok megjelenítése is. Minden egység saját lenyomatot hagy, a tankok lánctalpai és a gumikerekek nyoma jól elkülöníthető. Ráadásul féllánctalpasok esetén még arra is figyeltek a készítők, hogy forduláskor (máskor is, de olyankor úgysem látszik) az első kerék ilyen, a hátsó lánc pedig amolyan nyomot hagyjon. Az emberek lábnyomai, illetve a tevék patalenyomata szintén feltűnik a puha felületeken (tehát sziklákon nem fog bemélyedni emberünk lába, akárhogy is dobbantunk).

Élő Sztálin-orgonahangverseny: a zene mindenkié...



Végre egy híd, ami nem volt túl messze...!

Az átvezető videók is jelentős javításon estek át – bár az igazsághoz tartozik, hogy a teszteléskor még nem volt kész az összes, és a hangok sem voltak véglegesítve bennük (legtöbbször a stáb által felmondott helykitöltő beszélgetéseken szórakozhattam). Ennek ellenére látszott a rengeteg ráfordított idő, valamint a szakértő jelenet-beállítás. A legszembetűnőbb változás azonban mégis a szájmozgás lesz. Igen, végre láthatóan beszélnek a mozikban feltűnő alakok, bár leginkább a dadogós Scatmanre emlékeztetett az animáció, de felteszem, ez sem a végleges verzió volt még.

Szóljon hangosan az ének

A karakterek beszédhangjairól külön boxban értekezem, foglalkozzunk inkább a zenékkel. Elsőként az afrikai pálya arab énekeséről kell megemlékeznem, aki tagadhatatlanul hangulatos, a tájegységre tökéletesen jellemző produkciót nyújt (időnként egy-egy sikoltással fűszerezve), ám egy idő után olyannyira elandalított, hogy kénytelen voltam az ellenség titkos fegyvereként gondolni rá (természetesen kikapcsolható). A másik két háttérzenébe már nem tudok belekötni, hosszú távon sem tűntek unalmasnak. Ráadásul a támadásokkor dinamikusan változó dallamok és hangerő segít az adrenalinlöket megfelelő kialakulásában. A járművek hangjai már az előző részben is tökéletesen kivitelezettek voltak, és ez most sincs másként. Vájtfülű katonai szakértők (és veterán harcosaink) hallás után képesek felismerni és azonosítani minden egyes járművet (legyen az lánctalpas, gumikerekes vagy éppen légi egység).

Vallomás

Alig pár napja, a Spellforce: Shadow of the Phoenix kapcsán jelentettem ki, hogy az év eddigi legjobb kiegészítő lemeze született meg, és jó darabig várhatunk, míg hasonló érkezik. Ezt most mindenki tekintse tárgytalannak, a Phase Two jött, látott, győzött. (Elképzelhető, hogy a Spellforce cikk csak ezután következik az újságban, ez esetben a dolgot tekintsétek időparadoxonnak.) Valamit azonban el kell ismernem – ha az eddigiekből még nem derült volna ki: rajongok a Stormregion játékokért. Merész dolog ezt így kijelenteni, hiszen az olvasók joggal várhatnak el elfogulatlanságot és tárgyilagosságot egy cikkírótól, ám ez esetben nem tudom semmibe venni az érzéseimet. Ha semmi más nem történt volna, csak újra kiadják a Panzerst néhány minimális változtatással, akkor is tetszett volna, de szerencsére nem így történt, és a fejlesztőkben ezúttal sem kellett csalódnom (külön köszönet az egykori PC Guru-főszerkesztőből lett Stromregion-designer Mocsynak, aki egy fél banánnal segített ki, mert olyannyira sikerült belemélyednem a játékba, hogy elfelejtettem ebédelni). Az pedig számomra mérvadó, és a játék addiktív mivoltát tökéletesen illusztrálja, hogy kisfiam öt évesen, a Panzers demójával először találkozva, órákat tudott eltölteni különféle tankok terelgetésével, majd otthagyva a gépet, nagyjából 300 darabos harckocsi-gyűjteményével játszott tovább. Bravó fiúk, mindketten várjuk a végleges megjelenést!

Hollywoodi minőség

A minden tekintetben tökéletességre való törekvés remekül tetten érhető a játék történetében, amit ismert fantasy és sci-fi írónk, Gáspár András készített, majd hollywoodi forgatókönyvírók (Law & Order, Buffy-részek) kezei között nyerte el végső formáját. Nem volt ez másként a hangminták elkészítésénél sem, hi-

szen a dialógusokat szintén egy Los Angeles-i, a Baldur's Gate részek és LucasArts játékok készítésekor használt stúdióban rögzítették, többek között a Robotzsarut alakító Peter Weller tolmácsolásában, aki a többi színészhez hasonlóan remek munkát végzett (éppen ottjártamkor érkeztek meg a hangminták, amit együtt hallgathattam a pillanatok alatt összeverődött designer csapattal, mindannyiunk közös megelégedésére).

pcg bétateszt

CODENAME PANZERS Phase 2

+ Remek újítások és izgalmas küldetések, a szokásos fantasztikus grafika mellett!

– A végső hibamentesítés és kiegyensúlyozás még hátravan...

Összességében:

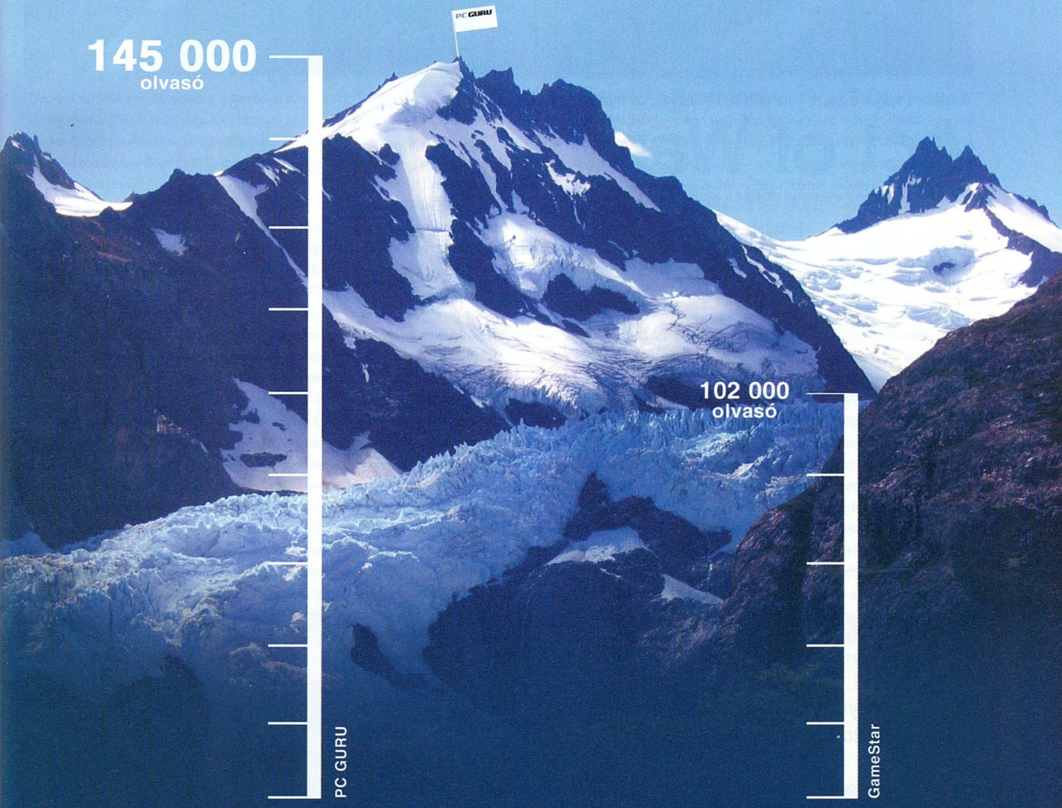
A Stormregion átugrotta a Panzersszel igen magasra helyezett lécet!

Várható értékelés:

89 - 92%

Köszönjük, hogy eljuttattál a csúcsra!

A PC GURU Magyarország legolvasottabb számítástechnikai magazinja.



Köszönjük, hogy Te is minket választasz!

Forrás: Gfk Hungária - Szonda Ipsos: Nemzeti Médiaanalízis - 2004. II. félév

A háború maga a pokol - de milyen látványos, és milyen jó multiban!

Act of War Direct Action

fejlesztő > eugen systems **kiadó >** atari **web >** www.atari.com/actofwar

írta · Flatline

Az Eugen Systems párizsi székhelyű fejlesztőstúdió (annyira franciák, hogy még csak angol nyelvű weboldaluk sincs), jószerivel a teljes ismeretlenségből robbant be a köztudatba. Eddig csupán a Gladiators és a Times of Conflict című, a süllyesztőben rekordsebességgel eltűnt RTS-ekkel vették észre magukat, de most az Act of Warral véglegesen átkerültek a nagypályás ligába...

Mindennemű agyoncirkalmazott bevezető helyett a legegyszerűbb, ha azzal kezdem a cikket, hogy óriási meglepetést okozott számomra az Act of War. A valósidejű stratégiák műfaja éveken át fejlődött párhuzamosan minden más játéktípussal, míg eljutott oda, ahol ma tart. Az alapok ugyanazok, mint másfél évtizeddel ezelőtt, mikor a Dune 2 lefektette az íratlan törvényeket. Ugyanúgy az erőforrások menedzselgetéséről szól azóta is a műfaj, egységek mikromenedzseléséről és az ellenfél seregének porrá gyalázásáról, minél hatékonyabb módszerekkel.

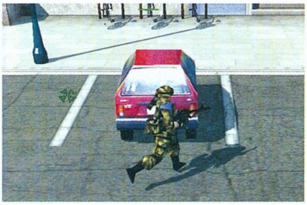
Mielőtt túl sokan ráncolnák a homlokukat, hogy miért a játéktörténelemről van szó az Act of War helyett, egy-egy csendre intő nyalókát kell a kezébe csúsztatnom a hangoskodóknak, hiszen fontos tényezők ezek, melyek segítenek megértetni, hogy miért lett olyan ez a játék, amilyen. A francia fejlesztők nem kis mértékben tanulmányozták a műfajteremtő Westwood és utódcégei munkásságát a Dune 2-től a Battle for Middle-Earth-ig. Ha olyan helyről merítenek a készítők ötletet, ahol azok már sikeresek voltak és már számtalanszor beváltak, önmagában még nem jelenti azt, hogy sikeres lesz egy játék, így ettől még az Act of War is könnyen eltűnhetne a süllyesztőben – mégis úgy érzem, helyt fog állni az amúgy nem szegényes RTS felhozatalban.

Command & War, Direct Alert? Hogy is van ez?

A játék méretei már önmagában felizgathatnak minden valamirevaló C&C rajongót (valljuk be, mindenkinek a C&C ugrik be elsőre, ha az Act of Warra pillant – méghozzá jogosan), lévén a duplasűrűségű DVD a maga kilenc gigájával általában akkor jön képbe egy-egy játéknál, ha az irdatlan mennyiségű videóbejátszást tartalmaz. Ez jelen esetben valódi színészekkel rögzített jeleneteket takar, és hál' istennek csak nagyon kevés saját motorral készíttetett. Hiába az utóbbi a megszokott manapság a játékokban, kifejezetten finom váltás másként látni a dolgokat és más köntösben befogadni az eseményeket. Ugyan a színészek teljesítménye néha kritikán aluli, számítógépes játékban (mennyire nagymamisan hangzik ez a kifejezés, évek óta mindig rácsodálkozom, ha véletlenül leírom...) általában nem látunk tökéletes alakításokat. Azon túl, hogy az átvezető mozik megvalósítása emlékeztet a nagy előd C&C sorozatra, még nincs vége a hasonlítgatásnak, hiszen a Generals (és főleg a Zero Hour kiegészítő) óta a játékos közösségben olyan magas szintű elvárás alakult ki (mind grafikailag, mind játékmenetileg) egy RTS-sel kapcsolatban, melyet nehéz teljesíteni.

“ Míg az egykori Westwood-birodalom javában hullik szét, az Act of War jött, tátott, és ellopta a C&C koronáját! ”

Ma már szinte kizárólag a multiplayer élmények határoznak meg egy RTS-t, így ha többjátékos módban gyengén szerepel a versenyző, már veheti is az ütvefúrót és belehelyezheti működés közben a veséjébe, lévén a kutya sem fogja játszani. Az, hogy az egyszemélyes kampányban mennyire köt le valakit a sokszor nem is a stratégiáról, hanem a megkötésekről szóló játék (a Generalsban is csak az utolsó pályákon kapott teljesen szabad kezet az egyszeri játékos), nem érdekel senkit, csak körülbelül 8-10 óra erejéig, míg ki nem végzi a vállalkozó kedvű játékos a kampányt. Az első C&C óta számomra minden hasonló játék szingli küldetései gyakorlatilag a tutorialt jelentik a multiplayer részhez... Évek óta megállja a helyét ez az elmélet, és az Act of War sem kivétel.



Remélem előbb érek oda, mint a parkolóellenőr...

Történet, játékmechanika

Picit bajban vagyok, amikor a történetről kéne írnom – az apró hezitálás oka, hogy nehéz úgy véleményt mondani egy Dale Brown kaliberű író tollából született forgatókönyvre, hogy sohasem írtam jobbat. Tulajdonképpen az egész sztori nem más, mint egy olajválság köré kerekített túszdrámás sztori elnökelrablással, rossz döntéseket hozó önfejű ezredessel, még rosszabbakat hozó nemzetbiztonsági tanáccsal, szuperfegyver-röpködős hajcibálással; mégis minden rendben lesz a végére (vagy sem?). A játékosnak nincs más dolga, mint felsőbb utasításokat végrehajtani, melyekről sokszor az első pillanatban lerí, hogy sokkal komolyabb dolgokról lészen szó, mint amilyennek először beállítják. Persze meglepetés is lesz dögivel, csavaros a történet (és tényleg: néha egész jó fordulatok vannak!), így szerencsére nem az ásítozás jellemző a cselekményre. Ha már Dale Brownt említettem, és esetleg ismerős is a neve, akkor már sejthető, hogy egy XXI. századi fegyverekkel (kicsit futurisztikus technológiával, de 85%-ban létező fegyverekkel zajló) városi hadviselésbe csöppenünk majd.

A három választható frakció közül csak kettővel lesz alkalom tortát dobálni az egyszemélyes kampányban; ezek a Task Force Talon (elit kommandós haderő), az amerikai fél, továbbá a Consortium névre keresztelt orosz haderő, mely erős terrorista felhanggal üzemel öreg vörös sarlós-kalapácsos barátainkkal. Ha az előző, többszörösen összetett mondat még egészben van és Hancica nem rombolta szét az egészet, akkor most mondom el az érdemi infót: a Consortiumot csak multiban lehet kipróbálni. Ez különösebben nem baj, ugyanis mire multira kerül a sor, már betéve ismerni fogja mindenki az egységeket, melyet az addig ellenfélként képernyőre hömpölygő had felvonultat.

A menük, és a kezelőfelület elrendezése nem okozhat senkinek sem gondot, aki látott már valaha RTS játékot. Általában csak azzal trükköznek a fejlesztők egy-egy új játéknál, hogy melyik oldalon mekkora legyen a státuszkijelző, továbbá, mennyire lehessen rálátni a játéktérre abban az esetben, ha nem zoomol be a játékos az egységekre. Szinte hihetetlen, de az Eugen Systems motorja szebb részecskeeffekteket produkál, mint a SAGE engine a Generalsban! Nem csak az egész látványvilág tűnik kiforrottabbnak az Act of Warban, de számos apróság együttesen emeli a játékot a trónra – persze ez kizárólag a saját véleményem. Sokáig azt hittem, hogy a Generals szuperfegyvereinél nem lehet szebb robbanásokat produkálni, de úgy néz ki, tévedtem – szerencsére, teszem hozzá gyorsan. Az egységek mozgása fantasztikus, a zoom mértéke hatalmas – már ott tart a technológia, hogy a katona fülébe be lehet nézni úgy, hogy a teljes képernyőt az foglalja el. Ez rendkívül haszontalan (mégis impozáns), mivel minden

Az utak állapota szörnyű: nem elég az ezer kátyú, még ilyen szögesdrót-izéket is szétdobálnak a felelőtlen turisták

játékos a játékidő 99%-ában a madártávlathoz legközelebbi nézetet fogja használni, sőt, azon fog sírni, miért nem lehet felkötözni egy arra repkedő gerlicére a kamerát. Az elfoglalható épületek és a tereptárgyak fantasztikusan néznek ki, és úgy egyébként az egész játék is, főleg mozgásban.

Nem véletlenül emeltem ki a környezetet, hiszen az Act of Warban szerves része a játéknak az, hogy fedezéknek, vagy felderítési eszköznek használjuk az épületeket – amitől pedig igazán tejszínhabos lesz az egész az az, hogy nem a tank-alapú hadviselésről szól elsősorban a játék, hanem az egyszeri gyalogos katonákról is. Hogyan lehetséges ez? Úgy, hogy elsődlegesen csupán egy erőforrásból szerezhet pénzt mind a három nép, ez pedig az olaj. Egy olajfúró torony lehelyezése után már csak finomítóra van szükség, ami aztán ontja a pénzt a szokásos, évek óta harvesternek nevezett egységek révén (Blizzard-rajongóknak: peon). A kiegészítő – és a végjátékhoz közeledve egyre fontosabb – pénzszerző tevékenységek pedig a banképületek elfoglalása (szintén véges erőforrás), és a túszok által generált jövedelem. Ez az a pont, ahol az Act of War igazán kiemelkedik a stratégiák közül, hiszen ahhoz, hogy túszokat szerezzen bármelyik fél, támadnia kell, nem elég a szokásos „mindent a védekezésre fordítok, aztán majd jól ledobom az atomot, hőhőhőhő...” mottójú, mérsékelten kifinomult hadviselést folytatni, mert hamar elfogy a pénz és ebből több probléma is adódik – amiről lesz még szó nemsokára.

> **?** Az Act of War fejlesztése titokban zajlott, a demó megjelenéséig senki nem tudott róla. Lehet hogy az Atari megelégelte a gyenge játékai költséges reklámkampányait (Enter the Matrix, Driv3r), és nekiáll inkább jó játékokat készíteni...?

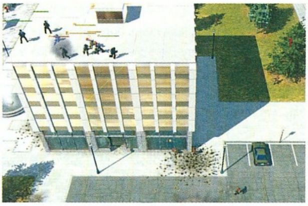
Nagyobb összecsapások után túszok maradnak a terepen (helikopterpilóták, akik kiugranak az égő járműből, térdre kényszerített gyalogosok stb.), akiket gyalogos egységekkel el lehet fogni. A hadi-

Fair play Act of War módra: zebrán a gyalogosnak elsőbbsége van, nem lövünk rá helikopter-gépágyúval, míg át nem ért az úton

foglyok azon túl, hogy 500 pénzt azonnal kiveszünk a farzsebükből, bekerülnek a (külön megépítendő!) fogolytáborba, ahol folyamatosan pénzt termelnek nekünk. Nagyon fontos, hogy minél hamarabb telerakja a játékos legalább két erre szolgáló épületét fogollyal (ez húsz főt jelent), hiszen előbb-utóbb elfogy az olaj, de továbbra is szükség van pénzre az offenzívákhoz, mellyel végleg eltüntethető az ellenfél a térképről. Először azt hittem, ez óriási badarság és csak a mikromenedzsmenttel töltött időt növeli (amit fintorogva fogadok minden RTS-ben), de hamar rájöttem, hogy remek ötlet! Mindemellett a rengeteg épület a pályákon lehetőséget ad arra, hogy lazán elszórva két-három rakétást, mesterlövészt és gépfegyverest a városban, érzékeny veszteségeket okozzunk az ellenfélnek. Katonáink képesek a házak tetejéről lődözni, ahova sokkal nehezebb fellőnie a tankoknak (ha egyáltalán képesek rá), a Task Force Talon heavy sniper egységéből három-négy darab pedig már halálos osztagnak számít – még két-három tank ellen is! Megjegyzem, ez a valóságban is így megy: a mesterlövészeket a modern hadviselésben a közhiedelemmel ellentétben elsősorban nem egyes célszemélyek likvidálására használják, hanem inkább arra, hogy irtózatos kaliberű, extrém pontos fegyvereikkel az ellenfél gépesített egységeiben okozzanak minél súlyosabb kárt.

Mindhárom oldal rendelkezik szuperfegyverekkel, melyek korántsem annyira durvák, mint az eddigi játékokban. Tény, hogy hatalmasat pukkannak, óriási krátereket és pusztítást hagynak maguk mögött, söt, akármennyit lehet építeni belőlük – mégis kivédekezhetőek. A fejlesztők a játékosok nyomására böszen ígérgetik, hogy a legközelebbi hivatalos patch-ben lesz „limit superweapons" gomb is. A legnagyobb újítás a szuperfegyverekkel kapcsolatban, hogy attól, hogy egyszer megépítjük őket, még annyit sem érnek, mint szerelmes Dezsőkének a nyakrapuszi. Kőkeményen le kell szurkolni minden egyes töltetért egy raklap pénzt, szóval nem olcsó mulatság szuperfegyverekkel mókázni. Hovatovább, ha végre megépült két robbanófej és ellőhetjük őket, messze nem biztos, hogy az ellenfél nem lövi ki őket, mielőtt odaérnek a rendeltetési helyükre! Ez a második Act of War-orgazmusa az egyszeri RTS-játékosnak. Az, hogy mindegyik játszható oldal építhet szuperfegyver-elhárító épületet vagy egységet, azt jelenti, hogy megfelelő elővigyázatosság és taktika mellett nem rombolhatja szét az ellen a bázisok fontosabb részeit, mert védi őket az elhárítás. A gyakorlatban úgy képzeljétek el az egészet, hogy egy bizonyos méretű területen nem tud lepottyanni az ellenfél szuperfegyver-töltete (amit drága pénzért vett), mert lelövi a védelem (de csak akkor, ha szintén fel van töltve, ami megint csak egy zsák pénzbe kerül). Volt eset, hogy két töltetet vásároltam az elhárításba (egy elhárító egység két szuperfegyvert tud kilőni, akár rögtön egymás után is, ha egyszerre érkeznének), és mégis berobbantottak, mivel két ellenfél is engem akart kinyuvasztani, így a rakéták nagy része ugyan ártalmatlanul felrobbant a bázisom felett, kettő átcsúszott a védelmen, sajnos eltüntetett a föld színéről...

KRESZ-vizsgakérdés: ha a kereszteződésben jobbra lőnek, szemben robbanatnak, melyik tanknak van elsőbbsége?


A lakótelepen már megint huligánok randalíroznak a tetőn

Grafika, hangok, net

Már futólag említettem, hogy a SAGE motort mindenképp lekörözik pár dologban a francia fiúk-lányok. Mind sebességben, mind általános látványvilágban (sokadik ránézésre is!) remekbeszabott az egész grafika. A táj kontrasztos, legyen szó akár sivatagról, akár San Francisco reprodukálásáról, a Golden Gate hídról, a Fehér Házról, bármiről. Az egységek modellezése is jó, néhány katona mozgása fura csak pöttyet (porckorongsérv ezerrel), ellenben a robbanások, elguruló gumik a bugykról, az épületek kiégése, a tankok billegése erősebb találatok esetén... komolyan mondom, nagyon jól néz ki! Ritkán dicsérek játékot a grafikájáért és nem gondoltam volna, hogy éppen egy RTS lesz az, amiben annyi apró részletet és pluszt tudnak adni a fejlesztők, hogy elismerően fogok nyáladzani róla. Többször suttogtam magam elé révülten, hogy „hát ez kész, erre biztos külön grafikus designerük volt...", olyan szintű összetettség és átgondoltság sugárzik akár csak egy-egy épületre kattintva (és a hatósugarát jelző izgő-mozgó körök táncából ítélve) is, hogy az teljes vizuális orgazmust okoz. A képekről persze a látványos robbanások mellett az is lejön, hogy mekkora információkavalkádot zúdít ránk egy-egy sűrűbben beépített terület. Elsőre homlokráncolónak hat, később csupa olyan információt árul el, mely hasznos a gyors hadviselésben. A fog of war dinamikus, megszokott módon települ vissza, vagy tűnik

Sehol egy épület, egy tereptárgy? Lementünk a térképről?

el a terepviszonyoktól függően, az egységek csöve füstöl, ha lőttek, a lezuhanó helikopterek és légitámadást végző F15-ösök hosszú füstcsíkot húzva szántják végig a kukoricaföldeket... A multiplayer tesztelés ürügyén összehozott egész hétvégés Act of War parti alatt teljesen berekedtem, annyit üvöltöttem a körülöttem ülő barátaimnak, hogy "Láttátok srácok?! Láttátok???". Látszott az

arcukon, hogy ugyan mind a Generals Zero Houron edződtünk, még így is könnyen odatapad a szemünk a monitorhoz az Act of War esetén... Hangok tekintetében hangyányit halványabb, hovatovább átlagos a helyzet. A zenével van elsősorban baj, ami ugyan nagyon filmes ízű, mégis, hosszútávon idegesítő. A hanghatások olyanok, mint bármelyik RTS-ben – már-már azt gondolná az ember, hogy állandóan kölcsönveszik egymástól a fejlesztők a hangokat... Természetesen az egységek bejelentkező szövege és a parancsokat nyugtázó szövegek egyediek, mégis talán két-három variáció még elfért volna egységenként, főleg az építő egységeknél, ahol sokadszor hallani azt, hogy „Drone is on it's way"... nos, 12 óra játék után már combszőrszálemelő kissé. A robbanáshangok jók, minden teljesen megfelelően szól, semmi kiugró effekt, ez így van jól.

A netkódról ha annyit mondok, hogy embertelenül jó (nem úgy, mint a Generalsé sajnos, ahol folyamatos szinkronizációs hibák, lassúság, és idegtépő hibák jellemezték a játékélményt), akkor lefedtem mindent. Hatan teszteltük a multiplayer részt, és előre féltünk, hogy borzasztó lassú lesz minden, ahogy azt a Generalsban megszokhattuk. Ráadásul a hardverigény is magasabb az Act of Warnak, mint a Generalsé volt, így annak ellenére, hogy csupa erős géppel álltunk neki a játéknak, nem számítottunk sok jóra. Mégis, egy 3400+-os Athlon64-es szerveren ülve, egy GB RAM mellett közel zökkenőmentes játékélményt garantált a program mind a szerveren játszónak, mind a többieknek! Általában is jellemző a játékra, hogy erősen ajánlott DirectX 9-es videokártya hozzá, de RAM mindenképpen szükséges legalább 1 GB – így is sokszor megesett, hogy ha nagyobb eseményekre térképre klikkeléssel váltott az ember, félmásodperces gondolkodás követte a kattintást, mire megjelent, hogy mi is történik. A fejlesztő agytrösztök rendkívül intelligens és elegáns megoldásokkal szépen kikerülték azt, amit a Generals képtelen volt megoldani, jelesül, hogy ebben az esetben leakadjon az összes többi játékos képernyője is, (lévén nem érkezik az épp igen nagyon harcoló játékostól ellenőrző adat a nagy mennyiségű vodeokártya-processzor-RAM terhelés miatt). Amíg a Generalsban folyamatosan akadozott a játékmenet, az Act of Warban csak egy pillanatra felvillan a többieknek egy üzenet, hogy System: Waiting for -=Flatline=-, de nem akad meg semmi, csupán jelzi a program, hogy abban a töredékmásodpercben nem érkezik az adott géptől adat, de pánikra semmi ok. Mindezt szorozzátok fel annyi játékos gépének akadozásával ahányan többjátékos módban játszanak, és rájöttök, hogy valóban sokkal gördülékenyebb lehet az egész a Generalshoz képest (főleg, ha átéltétek azt a tortúrát amit a Generals-multi jelent...)

Az Act of War autókiállítás díjnyertes városi limuzinja

Multiplayer

Végre elérkeztem ahhoz a részhez, amely a legkiemelkedőbb oldala a játéknak! Mindhárom játszható oldal hasonló, de nyilvánvalóan csak alapjaikban. A Task Force Talonnak nincs szüksége áramra, csupán a Field Operation Centerre, amely adott hatókörön belül lehetővé teszi az építkezést (ez nem a főépület, természetesen a főhadiszállás is lehetővé teszi a köré való építkezést), és képes építő drone-okat is gyártani, melyek elhasználódnak egy-egy épület építésekor – azaz tulajdonképpen átalakulnak az épületté (melyet később eladva visszakapjuk a drone-t). Az amerikai félnél egy dózer rutinozik állandóan a talajon, ez az egyik leglassabb építőegység, ha mozgásról van szó; míg a Consortium helikopterrel építkezik, de áramra is szüksége van (csak a második technológiai szintű építményeihez), mint a jenkiknek, ahol viszont mindhárom Defcon (fejlettségi szint) fokozathoz szükség van áramra. A Task Force Talonnak is csak két fokozata van, a Shield Techno és a Drone Techno kifejlesztés, melyekkel vagy a Shield technológia katonáit és szuperágyúját (Mjolnir Super Heavy Howitzer Artirelly Salvo – laza neve van, sejthetitek mekkorát durran...) lehet építeni az alapegységeken túl, vagy a Drone technológia Spinner tankját (az egyik legdrágább és leghasználhatóbb egység, láthatatlan is részben) vagy a szintén Drone fejlesztések közé tartozó szuperfegyver-elhárító tankocskát. A Task Force Talon az egyetlen nép, ahol mozgatható a szuperfegyver-elhárítás, így a hatóköre is kisebb picit, mint az épületeké a másik két félnél. (Ott két igen szép méretű ágyú pukkantja szét a beérkező szeretetcsomagokat.)

Amerikában egy felrobbanó Fehér Ház a játék dobozán tuti megduplázza az eladható példányszámot - egy ilyen marketingziccert nem hagyhat ki egy játékkiadó sem, ha modernkori RTS-t készít.

A fiktív világégés nem kíméli a helyi nevezetességeket sem; a Golden Gate-nek például két percen belül csak az emléke marad.

Gyalogosok tekintetében ismét a Task Force Talon van fölényben, a Heavy Sniper miatt. A Consortiumnak egyáltalán nincs olyan gyalogos egysége, amely jelentős tűzerőt képes nyújtani, ellenben van egy kétemberes, vállról indítható rakétás egysége, mely a legnagyobb hatótávval rendelkezik szinte minden mozgó fegyverrel összevetve is. Nincs az a védelmi torony (amelyek közül egyébként az amerikai a legerősebb, fejlesztések után mind tankok ellen, mind légvédelmi szerepben jól vizsgázik, főleg ha nem egyedül van) aminek akkora hatótávolsága lenne, mint amennyire messzire ellő a két rakétás emberke. Ha légvédelmi ágyúval párosítva mozog a Consortiummal játszó játékos a rakétások mellett, nagyon súlyos fejfájást okozhat bármilyen ellenfélnek. A Consortium további érdekessége a viszonylag olcsó egységgyártás és a nagyon könnyű terjeszkedés. A helikopter, mint építőmunkás nagyon hasznos az elején, míg a másik két fél megszerzi az első plusz bázisát, addig a Consortiumnak legalább kettő van, ha ügyesen játszik. A középjáték egységei nagyjából azonosak, mindegyik nép képes légierő segítséget kérni, azaz onnantól, hogy létezik Air Control Center épület (épületenként három légi egységet lehet gyártani), megjelenik a kezelőfelületen a választható aktív repülőgépek mennyisége. Nem a bázison tartózkodnak, ahol megsérülhetnek, hanem úgy repülnek be a képernyő széléről, mint a Generalsban egy-egy szuperfegyver. A Consortium légiereje a legütősebb, ugyan csak egy géptípust tud gyártani, de az mind légierőre, mind tankra, mind épületre lő. Érdemes úgy kiadni az útját, hogy minél többet érintsem az előbb említettekből, így folyamatosan szórja az áldást, miközben átrepül felettük (míg le nem kapják). Ha túléli a támadórepülést, nem kell újra legyártani (ez igaz a Task Force-os és a jenki repülőkre is). A Task Force két típust tud gyártani, míg az amcsik hármat. Érdekesség, hogy ha ellenséges légitámadást jeleznek a kifejlesztett szenzorok, és a térképen látszik, merről repül ránk az ellenfél, és repülőinket kivezényeljük az útvonalára, vidáman lelőjük az ellenfél csapását, mielőtt elérne hozzánk.

“ Az Act of War egyszemélyes módja nem fog különösebben maradandó élményeket okozni, de a multi a LAN partik sztárjává válhat. ”

Pár éve egy FPS nem nézett ki így, ma meg egy RTS...

A szuperfegyverek tekintetében a Consortium Falling Star Uplink elnevezésű csapása bárhogy nézem is, egy műhold eltérítése és becsapódása, de ezen biztos sokan vitatkoznának... A Task Force Talon a képeken már remélem megcsodált Artirelly Salvót tartogatja ellenfelei számára, míg az amcsik egy elég vészjósló taktikai rakétát rejtegetnek a silóikban. Mind nagyjából azonos erősségűek, csupán a cooldown idejük különböző picit, de semmi komoly különbség sincs köztük.

Rengeteg munkát öltek bele a fejlesztők, hogy egyik fél se legyen erősebb a másiknál, a netes statisztikák pedig úgy néz ki pont az ellenkezőjét bizonyítják annak amit gondoltam: a Task Force Talon nem hogy picit erősebb a többinél, hanem majdnem a legtöbbet veszítenek vele! Ez persze jelentheti azt is, hogy csak nem olyan egyszerű vele játszani... (Tapasztaltam, majdnem mindig kikaptam, de volt pár szép pillanatom azért!)

Végítélet

A cikk végén a pontszám feltűnően magasabb, mint amennyit bármelyik honi vagy akár külföldi netes vagy papírmagazin adott a játéknak. Úgy vélem egyszerűen azért, mert nem vették a fáradtságot, hogy két percnél többet foglalkozzanak a multiplayer résszel. Ez az a „tesztelési" módszer, amelyet nem vagyok hajlandó követni, és makacsul ragaszkodom ahhoz, hogy az Act of War igenis nagyon jó játék, akkor főleg, ha multiban kívánnak szórakozni vele a játékosok. Adjatok neki egy esélyt, és töltsetek el sok kellemes délutánt a virtuális harcostársaitokkal, nem fogjátok megbánni!

ACT OF WAR Direct Action

grafika	23/25
zene	12/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15

89%

PC GURU index 4/5

+
- 15 évnyi RTS tudás
- Fantasztikus engine
- Remek multiplayer

–
- Rövid, és kicsit lapos egyszemélyes kampány
- Gyenge színészek

Minimum gépigény: P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 6 GB HDD, DVD-ROM

C&C Generals	91%
Battle for Middle-Earth	85%
Red Alert	94%

BK

Szabad valami ütőset?

Belföldi távhívás	8,88 Ft/perc*
ADSL	8 888 Ft/hó*
Céges weblap	0 Ft

PanTel koktél

kis- és középvállalatoknak

* A feltüntetett árak nettó árak.
Bruttó áraink:
belföldi távhívás 11,1 Ft/perc,
ADSL 11 110 Ft/hó.
Az akció részletei a www.pantel.hu oldalon találhatóak.

PanTel

Tel.: 888-9999

www.pantel.hu

Retro-Goldwyn-Mayer

Darwinia

írta · Stöki

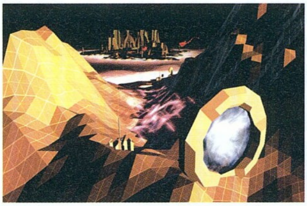
fejlesztő > introversion software **kiadó** > introversion software **web** > www.darwinia.co.uk

Az Introversion egy mindössze négyfős angol csapat, egy egyetemi baráti társaság (Chris Delay, Mark Morris, és Tom Arundel) alapította 2001-ben. Később csatlakozott a bandához Andy Bainbridge, és két külsős zenész barátjukkal megalkották a kultuszjáték Uplinket, majd a Darwiniát... Alighanem nagy jövő áll még előttük!

Amikor az ember már túl van pár száz játéktémájú cikken, és hónapról hónapra olyan programokat kap tesztelésre, amelyek egy-egy ötletes, ám múlt évezredbeli játék folytatásai vagy klónjai, kezdi elveszíteni az eredetiségbe vetett hitét. Aztán egyszer csak jön a csoda egy ismeretlen fejlesztőcsapattól, egy gyöngyszem, ami mindössze 28 megát foglal a merevlemezen, és az ítész legszívesebben 100%-ot adna rá – csupán azért, mert annyira más, mint a többi.

Miért a küzdelem

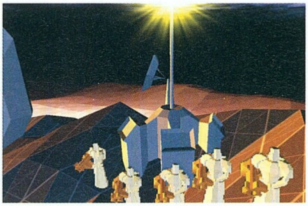
Pedig a Darwinia többnyire már látott játékelemekkel operál – és mivel műfajilag egyértelműen RTS, leginkább a tucatstratégiákból merít –, mégis olyan újszerű felfogásban dolgozza fel ezeket, és olyan furcsa (vagy inkább furcsán jó) játékmenettel lepi meg a játékost, hogy Warcraft-epigonokhoz szokott emberünk eleinte köpni-nyelni nem tud. Már a háttértörténet is bizarrabb a megszokottnál: el lehet felejteni az ősi civilizációkat és az egymástól csak elnevezésükben különböző fantasy fajokat – a játékosnak egy program (vagy inkább programrendszer) belsejében kell tevékenykednie. A cselekmény ugyanis egy informatikai géniusz, bizonyos Sepulveda professzor projektje, a Darwinia körül bonyolódik. A prof alkotása egy virtuális park, a mesterséges intelligencia kutatásának mérföldköve, amelyet sajnálatos módon vírustámadás ért. Ha Darwinia és a parkot benépesítő virtuális életformák, a darwiniaiak nem kapnak segítséget időben, a vírus elterjed, és az MI-kutatás óriási veszteséget szenved. A játékos feladata bejárni Darwinia helyszíneit, újra működésbe hozni a vírus által elpusztított szektorokat, és... ennyi. Nem a világot mentjük meg, csak egy kopaszodó kockafej programját – a virtuális parkban kapott nem túl bonyolult feladatok mégis élvezetesebbek, mint sok hasonló műfajú játék grandiózus haditettei.



Ha ezt a jó öreg Tron megélhette volna...

Taskmánia

A Darwinia titka többek között abban rejlik, hogy egyszerű. Nem kell a játékosnak építési költségekkel és az egységek fejlesztés előtti és utáni sebzési statisztikáival terhelnie a szürkeállományát, hogy haladó szinten szórakozhasson a Darwiniával – ilyenek ugyanis nincsenek. Az egységekhez nem szükségeltetik semmilyen erőforrás, csak egy szabad hely a „task managerben", és a megfelelő szimbólum egérrel történő lerajzolásával máris pályára dobhatjuk a kívánt programot (Darwiniában ugyanis így nevezik az irányítható egységeket). A task manager a játék – Alt billentyűre előugró, egyébként diszkréten nem mutatkozó – háromoldalas kezelőfelületének egyik része, ahol a már létező programjainkat látjuk, illetve azt, hogy mennyi szabad helyünk maradt a managerben. Egy másik oldalon az adott helyszínhez tartozó küldetéscélokat tekinthetjük meg, míg a harmadikon az elérhető fejlesztéseket. Egy időben mindig csak egy fejlesztés folyik (maga Dr. Sepulveda intézi), és az új verziószámú programok kivétel nélkül igen hasznosak: a task manager fejlesztésével például a hármas egységlimitet növelhetjük, osztagaink fegyvereinek a hatótávolságát fejleszthetjük, míg a darwiniaiak 2.0-s verziója már rendelkezik egyszerű lézerfegyverrel, így valamennyire meg tudják védeni magukat, és így tovább. Ha már konkrét



Virtuális világ poligonjai, egyesüljetek!

egységneveket emlegetek, ismerkedjünk meg Darwinia lakóival – nem fog sokáig tartani, ugyanis a játékban mindössze négy, azaz 4 különböző programtípus áll a rendelkezésünkre.

Fantasztikus négyes

Az alacsony egységszám is jelzi, hogy a Darwinia nem valami bonyolult játék – ezzel együtt roppant

Hm, szóval így néz ki, egy AI belseje. Bizalomgerjesztő...

szórakoztató, mivel programjaink meglehetősen sokoldalúak. Mind közül legnagyobb létszámban a darwiniaiak képviseltetik magukat – ők Darwinia polgárai, és mivel szabad bitalapú életformák, nem is irányíthatjuk őket – legalábbis nem közvetlenül. Azt viszont megtehetjük, hogy egyiküket kinevezzük tisztté, akit a többiek követnek, és így általa vezetjük el a darwiniaiakat máshova. Erre sokszor szükség is lesz, ugyanis csak a darwiniaiak képesek működtetni az egyes helyszíneken található, az anyaszámítógép „belsejét" a virtuális térben jelképező gépeket – cserébe viszont meglehetősen védtelenek, a vírusok hamar elbánnak velük. Ezért is jó, hogy gyárthatunk osztagot, amely a harci program szerepét kapta a játékban. Az osz-

ködtetnek, melyek közül a radar, a port és az inkubátor a legfontosabbak. A radarok segítségével földi egységeinket szállíthatjuk az egy helyszínen belül található szigeteken, míg a portok az egyes pályákat kötik össze, tehát üzembe helyezésükkel újabb helyszínek válnak elérhetővé. Az inkubátor pedig összefügg a mérnökök legfontosabb feladatával, a lélekszállítással. Darwinia világán minden

Naplemente Darwiniában. Vagy épp ledobták az atomot?

virtuális élőlény – legyen vírus vagy darwiniai – halála után lelket hagy maga után, amely lassan felszáll a bitközi semmibe. A mérnök képes arra, hogy összegyűjtse ezeket a lelkeket, és az inkubátorhoz szállítsa őket, ahol aztán darwiniai polgárokként éledhetnek újra. Végül az utolsó egység a későbbi küldetésekben elérhető páncélos, amely nagy menynyiségű darwiniai gyors szállítására alkalmas, emellett harci helyzetben nagy kaliberű ágyúvá is képes átalakulni.

Rövidre vágva

A játék a bevezető pályák után nagyjából úgy zajlik, hogy egy osztaggal elkezdjük irtani a vírusokat – néhányukra csak a másodlagos fegyverek hatnak

“ Már az idejét sem tudjuk, mikor találkoztunk utoljára ennyire egyedi, ötletes játékkal - igazi underground sláger! ”

tag tagjai – a legelső verzióban három, a legfejlettebben hat – lézerrel irtják a vírusokat, de három különböző másodlagos fegyvert is kifejleszthetünk hozzájuk, úgymint: gránát, rakéta, légi csapás. A következő egység a repülni is képes mérnökprogram, ami nemcsak dr. Sepulveda fejlesztéseinek felszedésében segít, de a pályákon található, nem üzemképes irányítótornyokba is lelket lehel. Amellett, hogy egységeinket csak irányítótornyok közelében hozhatjuk létre, egy-egy alapépületet mű-

A zöldek vagyunk mi, a pókok az ellen. A többit találjátok ki

–, miközben egy-két mérnökkel folyamatosan szállítjuk egy időközben működőképessé tett inkubátorba a harc közben keletkezett lelkeket. Az így gyártott darwiniaiakat aztán a terep megtisztítását követően gépekhez irányítjuk, vagy ha már rendelkeznek fegyverekkel, harcba is dobhatjuk őket. Dolgunkat a terepviszonyok mellett a makacsabb vírusok fogják megnehezíteni, különösen azok, amelyek újabb vírusokat képesek generálni mindenféle furmányos módokon (egy növényszerű vírus például bizonyos időközönként vírusspórát ereget magából, míg a hangya-vírusok a lelkeket képesek felhasználni szaporodásukhoz). Ha minden helyszínről kiöljük a vírusokat, és működésbe hozzuk a gépeket, dr. Sepulveda MI-rendszere megmenekül. Kár, hogy így leírva bizonyára nem tűnik ki, mennyire jó játszani a Darwiniával, hibái ellenére is. Mert hibák vannak, mindenekelőtt a játék AI-jával kapcsolatosan, ami tekintve, hogy egy mesterséges intelligenciát kell megmentenünk a sztori szerint, meglehetősen ironikus. Az útkereső rutin egyenesen Darwin-díjas, pedig egy ilyen alacsony poligonszámú terepen, mint amilyennel a Darwinia is rendelkezik, ennek nem szabadna problémát okozni. Az irányításban is tapasztaltam kisebb problémákat, elsősorban akkor, amikor egyik radarból próbáltam átsugározni egységeket egy másikba. Ami viszont a legjobban fájt: a játék 30 dolláros árkategóriájához képest igen rövid, mindössze 10 helyszínen kell rendet tennünk, és csak a darwiniaiakkal lehetünk (pedig talán nem én vagyok az egyetlen, aki kipróbált volna egy legalább ilyen hosszú vírus-hadjáratot is). Vigasztalhat viszont bennünket a tudat, hogy a játék befejezésével elérhetővé válik a térképszerkesztő, így várható, hogy a máris tekintélyes méretű modkészítő közösség kitermeli a maga nem hivatalos folytatásait.

Kellem a gépben

A kivitelezésről még nem beszéltem, és kicsit bajban is vagyok, amikor a Darwinia grafikáját kell értékelnem. Említettem a poligonszámot, és az is kétségtelen, hogy az egységek és a vírusok borzalmasan pixelesek, tehát rondák – viszont mindez itt a design része. A virtuális világ atmoszféráját pont ez a kicsit retro-érzésű grafika teremti meg, amire minden primitívsége ellenére jó ránézni, és amit bőven ellensúlyoznak a szép számmal előforduló effektek – azt, hogy a Darwinia tiszteleg a régi korok előtt, egyébként is nyilvánvalóvá teszik a játék indulása előtti, C64-töltőképernyőkre és Amiga-demókra emlékeztető ujjgyakorlatok. A zenével is ez a helyzet – egyszerű, de nagyon passzol a játékhoz. Magasabb pontszámot adtam mind a grafikai elemekre, mind az audio hatásokra, mintha környezetükből kiemelve láttam-hallottam volna őket – éppen azért, mert csak így van értelme értékelni. A Darwinia játékélmény tekintetében is elmúlt időket idéz: olyan korszakot, amikor még őszinte rácsodálkozással lehetett nekiesni egy-egy játéknak, és nem azt találgatni, hogy na, hol is láttunk már ilyet. Szívből ajánlom tehát – egyszerűen mindenkinek, aki szeret játszani!

Darwinia

grafika	21/25
zene	12/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	12/15

83%

PC GURU index 4/5

+ Zseniális ötletek
+ Újszerű játékmenet
+ Kellemes retro-grafika

− Néhol gyenge AI
− Itt-ott döcögős irányítás
− Rövid

Cannon Fodder 2 70%
Battle for Middle-Earth 80%

Minimum gépigény: P3 600 MHz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 60 MB HDD

A Deus Ex és a Quake törvénytelen gyermeke

Project Snowblind

írta · Jatfield

fejlesztő > crystal dynamics **kiadó** > eidos **web** > www.projectsnowblind.com

A kaliforniai Crystal Dynamics '98 óta az Eidos tulajdonában van, eddigi legismertebb fejlesztésük a Legacy of Kain sorozat – régi motorosok emlékezhetnek még a nem kevésbé sikeres Star Control játékokra is. Jelenleg a Tomb Raider sorozat legújabb részén dolgozik az Ion Stormtól átirányított fejlesztőkkel megerősödött csapat. A Snowblind PC-s verziójában a holland Nixxes Software stúdió segített be a csapatnak, mellyel számos más játék portolásán dolgoztak már együtt.

A sors gyakran bánik mostohán a rajongókkal, különösen, ha rétegjátékról van szó. Nem történt ez másként a legendás Deus Ex esetében sem, mely a maga idejében nem csak a kritikusok, de a közönség körében is sok rajongóra tett szert. Ennek megfelelően hatalmas várakozás előzte meg a folytatást, ami részben ennek, részben a szélesebb közönség célba vételének köszönhetően csalódásnak bizonyult. A fejlesztő Ion Stormon a nagyobb sikert arató Thief 3 sem segített, hamarosan szélnek eresztették az alkalmazottakat, és újabb nagy múltú cég zárta be a kapuit. Hogy miért kezdem ezzel a látszólag összefüggéstelen szöveggel a Project:Snowblind bemutatóját? Nos, nem sokkal a 2004-es E3-on való bemutatását követően felröppent a hír, hogy a játék eredetileg a Deus Ex univerzumában játszódott volna, annak amolyan akcióorientált kibővítéseként. Ugyan a közvetlen kapcsolatot később ejtették, jó előjelnek tűnt, hogy alaposan kidolgozott, jól megismert és megszeretett világban bújhatunk egy szuperkatona bőrébe – az pedig, hogy mindezt több tucat társunk oldalán, fél-kiborgként és olyan fegyverekkel felszerelkezve tehetjük, mint például a tavaly nagy sikert aratott Half Life-féle gravitációmanipulátorra erősen emlékeztető Kicker, még hevesebb kézdörzsölésre késztethették a műfaj kedvelőit.

Történet

Hong Kongban járunk, 2065-ben, ahol az egész világra kiterjedni készülő háborús gócpont alakul ki, és a civilizált világ egyetlen reménye ennek elfojtására a Liberty Coalition nevű nemzetközi békefenntartó hadsereg. Ennek soraiban harcol főhősünk, Nathan Forst, aki szerencsétlenségére éppen azon a napon ragad fegyvert, amelyet az ördögi Yen Low tábornok puccs végrehajtására jelölt ki – ugyanis a frissen a generális irányítása alá került köztársasági hadsereg első támadása során emberünk annak rendje-módja szerint elhalálozik. Nathan sorsa azonban nem az, hogy neve a testvéréé mellé kerüljön egy háborús emlékműre. Az orvostudomány ugyan ebben a korban sem elég fejlett ahhoz, hogy megmentse halottat, de hősünk bekerül a koalíció Scarecrow projektjébe, melynek célja az emberi képességek nanotechnológiával való továbbfejlesztése. Frost főhadnagy tehát a Robotzsaruéhoz hasonló sorsra jut: testében megannyi nano- bio- és kiberketyerével feltámadva újra harcba indulhat a káosz erői ellen, és még hálapénzt sem kérnek tőle a dokik, csupán annyit, hogy mentse meg a világot. A gonosz erők márpedig soha nem tapasztalt fenyegetést jelentenek az emberiség számára, az őrült tábornok terve ugyanis – ahogy a későbbiekben kiderül – az, hogy próba elé állítja a bolygó lakosságát egy sajátságos evolúciós kísérlet keretében. Hatalmas elektromágneses bombákat készít, melyekkel a kőkorszakba tervezi taszítani a világot, hogy az ember minden elektromosságtól megfosztva, kövekkel és botokkal bizonyítsa ismét túlélési képességeit.

Anachro... arancho... anracho... pókiszonyom van, na!

Akármi is repül ott, lelövöm mielőtt nekimenne valaminek

Tüzet vassal

A jó katona legjobb bajtársa a fegyvere, a Snowblind pedig ebből annyit kínál, hogy akár féltékenységi háború is kitörhetne köztük – és a mennyiség egyáltalán nem megy a minőség rovására! A játékban felsorakoztatott tíz fegyver, és azok ötletes, az elsődlegestől gyakran gyökeresen eltérő másodlagos funkciója mellett négyféle gránát és három szerszám is rendelkezésünkre áll a köztársaság erői ellen vívott harcban. Természetesen a kötelezőnek számító alapfegyverek itt is megtalálhatóak, pisztolyt, shotgunt, gépfegyvert és rakétavetőt is bevethetünk, de érdekes csavart adnak a megszokott fegyverek egy részének a Painkillert idézően meghökkentő alternatív tüzelési módok. A karabély ugyan a már jól ismert gránátokat eregeti, a rakétavető pedig több célkövető rakétát lő a jobb egérgomb megnyomására, de az, hogy a shotgun öntapadó aknákkal, a pisztoly pedig minirakétákkal örvendezteti meg támadóinkat, kellemes meglepetésként érheti a játékost. Hasonló a helyzet a szintén jól ismert távcsöves puskával: a sunyi kedvű mesterlövészek nem csak kilométerekről leadott pontos lövéseikkel okozhatnak zavart az ellenség soraiban; a fegyver másodlagos funkciója képes a fantasy játékokból ismert csábítóvarázslatokhoz hasonlóan a saját bajtársai ellen fordítani a generális csatlósait.

A játék kényelmes, öreguras tempóban 8-9 óra alatt végigjátszható, ami soknak igazán nem nevezhető...

a szilánkokat öntudattal felvértezni, és rajokban kilőni, így azok önállóan keresik fel az ellenfelet, hogy kellemetlenné tegyék utolsó perceit. Kevésbé ötletes, de annál hasznosabb a Mine Gun, aminek segítségével tetszés szerint távirányítással robbantható, vagy automata aknákkal csapdásíthatjuk el környezetünket, a játék végén kezünkbe kerülő Rail Laser pedig pontos és halálos sugarakkal és becsapódáskor robbanó plazmagömbökkel keseríti meg ellenfeleink életét.

A biorobotzsaru és játékai

Ugyan tűzerőnket az apokalipszis lovasai is megirigyelhetnék, a hozzánk hasonlóan jól felszerelt ellenséggel vívott csatában kevésnek bizonyulhatunk. Ilyenkor jönnek jól a sereg orvosmérnökei által hősünkbe épített extrák.

Ha a lopakodó stílust preferáljuk, leggyakrabban a Cloak Generatort fogjuk használni, amely láthatatlanná tesz a fürkésző szemek és rosszindulatú gazdáik elől. Ha inkább belecsapnánk a lecsóba, és könnyekkel a szemünkben, saját magunkért vérbosszút esküdve szemtől szembe vennénk fel a harcot bármivel, amit a gonosz ellenünk felsorakoztat, a Ballistic Shielding lesz a legjobb barátunk, ami sérthetetlenséget garantál, míg egy eltévedt EMP gránát le nem csupaszítja rólunk. Természetesen a fineszesebb játékosoknak sincs oka aggodalomra, a Reflex Boost időlassító hatásának köszönhetően akár a leggyorsabb fegyverből leadott két lövés közt is lesz idejük elgondolkozni, hogy milyen újszerű és kegyetlen módszerrel intézhetnék el a sarkon éppen beforduló, soron következő áldozatukat. Akad két olyan fejlesztés is, amely nem hoz ilyen drá-

“ Érthetetlen, miért vették el a játéktól a Deus Ex univerzumot - ha ezt a vonalat jobban erőltetik, kiemelkedhetett volna az átlagból ”

Nincs hiány az önmagukban is újdonságnak számító fegyverekben sem. Mechanikus támadóink gépszívébe lophatunk páni félelmet a HERF villámló bottal, amely bal egérgombra megrázó élményben részesíti a hatótávolságában tartózkodókat, jobb klikkre pedig elektromágneses labdacsok hagyják el csövét, melyek a fentihez hasonló hatást fejtenek ki, majd dolgukat jól végezve felrobbannak, a látvány mellett tovább fokozva a rombolást is. Látványban a HERF-fel talán csak a Flechette Gun veszi fel a versenyt. Ez elsődleges tűzre az Unreal-sorozatból ismert flakhoz hasonlóan, pattogó szilánkokat lő, mellyel a sarkon túli ellenfelekben is mély benyomást tehetünk; de képes

A bevezetőben futólag már említett Kicker viszont sajnos nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Eltolhatunk, vagy magunkhoz húzhatunk vele tárgyakat, de használata ki is merül abban, hogy a kerítésrácsok között átszipkázzuk az életmentő segélycsomagokat.

A piromán kiborg eszköztára nem merül ki a Mine Gunnal, négyféle gránátot is találunk a játékban. A robbanó változat mellett van emberi ellenfeleket kiütő Flashbang, elektronikus támadókat megvakító EMP, és méreggázos gránát is.

Úgy látszik, a cyber-implantokkal minden sci-fi történetben együtt jár a mimika elveszítése, és az állandó vérmacho tekintet viselése...

mai fordulatot a játékmenetbe, ám annál hasznosabbnak bizonyul. Az első képesség a látásunkat fejleszti fel: nem csak a sötétben, de a falak mögött bujkáló ellen pozíciója sem marad rejtve gyilkos pillantásunk elől. A játék utolsó harmadában megszerzett elektromos vihar pedig a munícióhiányban szenvedő játékos segítségére van, ez ugyanis az egyetlen „támadó varázslat".

A jövő szuperkatonái a jelek szerint ugyanúgy nem nevezhetők szupernek hackertudomány nélkül, mint a múltéi a morse nyelvtudás hiányában. Ennek megfelelően Frost kezében ott a szerszám minden ajtó és számítógépes rendszer feltöréséhez az Ice Pick képében, mellyel arra is képes, hogy átvegye az irányítást a mechanikus ellenség fölött. Ha pedig nem lenne erre váró gépezet a közelben, készült sajátokkal is! A gránát formájában eldobálható Spiderbotok hasznos segítői gazdájuknak, apró helyekre is be tudnak bújni, és néhány darab már jelentős tűzerőt képvisel hús-vér és fém-olaj támadók ellen egyaránt. Defenzív játékosok is találnak kedvükre való eszközt a hátizsákban: a földre telepíthető Riot Wall akkor is véd a golyózáporban, amikor a Ballistic Shielding már nem.

Way of the cyborg

A fent leírtak alapján joggal következtethetnénk arra, hogy a Snowblind valami egészen forradalmi FPS, ám a helyzet ennél jóval árnyaltabb. Ugyan kombinációs és taktikai lehetőség bőven van a játékos kezében, valójában nagyon ritkán van szükségünk egy-egy helyzet átgondolására, a lehetőségek gyakran csak lehetőségek maradnak, ha nem érzünk késztetést arra, hogy tudatos döntést hozva megváltoztassuk a játékstílusunkat.

Ami marad, az sem kevés: aprólékos munkával, igényesen összerakott FPS-sel van dolgunk, pörgős játékmenettel, és ötletes fegyverekkel. A képességek, a számtalan eszköz és fegyver lop némi RPG-izt is a játékba. Ez a Deus Ex okán elcsábult játékosokat nem elégíti ki, de elég frissességet jelent ahhoz, hogy ne unjuk el a lövöldözést akár a többedik végigjátszás során sem.

Én vagyok a világ legveszélyesebb cyberkatonája, de akkor sem értem, miért Snowblind, azaz hóvakság a játék címe...

Melyik mondta, hogy Deus Ex? Lelövöm, mint egy kutyát!

Igazán zavaró tényezőként tulajdonképpen csak két dolgot tudok említeni. Az egyik a PC-s játékosok örök ellensége, a korlátozott mentési lehetőség, amit szerencsére enyhít, hogy bármikor viszszatérhetünk a mentési pontokhoz. A másik problémám, hogy a mesterséges intelligencia ebben a játékban sem áll a helyzet magaslatán. Nem gondoltam volna, hogy hálás leszek egy előre beígért feature hiányáért, de ebben az esetben kifejezetten jól jött, hogy az ígéretekkel ellentétben a társak mindig találnak kifogást arra, hogy ne maradjanak a közelben, amikor vérontásra kerül sor (így legalább őket nem kell túl gyakran kerülgetni). Az pedig, hogy az ellenfelek vakon ostromolnak, gyakrabban bosszantó, mint szórakoztató...

Grafika, hangok, zene

Látványban a Snowblind sajnos már nem emelkedik ki a tucatjátékok közül. Az átlagos, itt-ott átlag alatti textúrákat legfeljebb ellensúlyozni tudják az ügyes effektek, és poligonszám terén is lenne hely a fejlődésnek. Viszont ha a technológia mögé nézünk – és ez már a személyes ízlés ingoványos talaja, meg egy méretes képzavar –, nem nehéz szépséget látni a játékban. A helyszínek szemmel láthatóan nagy gonddal lettek megtervezve, és ha itt-ott kevésbé részletesek is, mint elvárhatnánk, határozottan részletgazdagabbak, mint ahogy azt néhány, technikailag fejlettebb FPS-ben láthattuk. A játék saját motorjával készült átvezető animációk alatt pedig, amikor igazán alkalmunk nyílik körbenézni, megint csak kevés okunk marad a fintorgásra; a főszereplők kidolgozottsága, és az előre renderelt közjátékokban sem megszokott fókuszváltások engem legalábbis kielégítettek.

Ugyan a Snowblind hangeffektjeivel kapcsolatban ennyire nem tudok lelkesedni, zene terén dicséret illeti a Crystal Dynamics kreatívjait. A számok nem túl változatosak, talán nem is állnák meg a helyüket önmagukban, de a keleti motívumok jól illeszkednek a helyszínekhez és az eseményekhez. Az effektekre ez már túlzottan is igaz, néha észre sem lehet venni őket, az elmélyülést végképp nem segítik.

Amikor a fehér zaj elcsitul

A Snowblind, bár nem egetrengetően újszerű FPS, becsülettel összerakott játék, amely méltán lehet érdemes a játékosok figyelmére, ha csak két nagyobb durranás között is. A súlyos gondokkal küszködő Eidost nem ez a játék fogja kihúzni a csávából, de jó néhány kellemes percet szerezhet vele magának, aki nem rohan el mellette. Egy tökéletes világban ez a színvonal lehetne a minimum...

PROJECT Snowblind

grafika	18/25
zene	13/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	12/15

82%

PC GURU index 4/5

+
- Rengeteg fegyver és ketyere
- Megannyi lehetőség és mód a végigjátszásra

–
- Rövid játékidő
- Középszerű látványvilág
- Lineáris

Deus Ex 2	84%
Chrome	77%
Half-Life 2	96%

Minimum gépigény: P3 1,2 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

EPSON®

Epson AcuLaser **C1100**

„Tudja még mire jó az Epson új lézernyomtatója? Megáll rajta az ajándék multifunkciós készülék!"

Vásárolja meg
az Epson legújabb irodai
színes lézernyomtatóját április
30-ig, és ajándékba kap mellé
egy 29 900 Ft értékű
Epson multifunkciós
készüléket...

A részletekért látogassa meg honlapunkat: www.epson.hu

Felül a víz, alul az árja

Silent Hunter 3

írta · Neuro

fejlesztő > ubisoft **kiadó >** ubisoft romania **web >** www.silenthunteriii.com

A Ubisoft romániai stúdiója 1992-ben alakult Bukarestben. Eddig a játékfejlesztésbe néhány kisebb konzolos projekten felül nemigen folytak bele, multimédiás termékekkel, teszteléssel, és a francia kiadó játékainak különféle nyelvi verzióinak elkészítésével foglalkoztak. A Silent Hunter 3 az első nagyobb szabású játékuk – szép kezdet!

Dwight D. Eisenhower szerint négy fegyver volt a második világháborúban, amelyek segítségével a szövetségeseknek sikerült felülkerekedniük a német és japán seregeken: a DC-3-as szállító repülőgép, a bazooka, a jeep és az atombomba. Ha azonban arról is megkérdezték volna, hogy melyik az a fegyver, ami a legtöbb gondot okozta nekik, és amelynek segítségével a németek kis híján megnyerték a háborút, minden bizonnyal Dönitz admirális rettegett farkasaira, a tengeralattjárókra szavazott volna.

A háború első harmadában a német tengeralattjárók gyakorlatilag ellenőrzésük alatt tartották az Atlanti-óceán vizeit, és sikeresen megakadályozták az európai hadszíntér egyetlen túlélőjének, Nagy-Britanniának az ellátását. Az Amerikából Angliába küldött hatalmas hajókonvojok fegyvereket, üzemanyagot, gyógyszert és élelmet szállítottak a kimerült, folyamatos légitámadások alatt sínylődő briteknek, akiknek a túlélési esélye ezeken a hajókon múlott. 1940 és 1942 között a matematikán dőlt el minden: ha az amerikaiak több hajót tudnak legyártani egy nap alatt, mint amennyit a németek elsüllyesztenek, akkor van remény a győzelemre. A háború első szakaszában a német U-Bootok szabadon portyázhattak, és támadhatták a szövetséges konvojokat. 1943-ra azonban a rengeteg új hajó, köztük a gyors és veszélyes rombolók, a haditengerészeti repülőgépek, a jobb taktika és felderítés valamint az Enigma rejtjelező kód megfejtése a tengeralattjárók rémuralmának végét jelentette.

Tengerek farkasai

A Silent Hunter két sikeres rész után, immáron harmadszor dob minket a mélyvízbe – egy német tengeralattjáró parancsnokaként kell ugyanis helyt állnunk a háború első napjától kezdve az angol-amerikai erőfölény kialakulásának hónapjain át a végső kapitulációig. A Silent Hunter sorozat illetve a tengeri hadviselés rajongói már izgatottan várták a játékot, hiszen megjelenésével hosszú évek óta fennálló űrt töltött be a játékpalettán. Az előzetesként kiadott videók, képek és interjúk alapján már tudni lehetett, hogy a román fejlesztők által készített, és a francia Ubisoft gondozásában megjelenő játék, kis (?) képzavarral élve új magasságokba repítheti a stílust. Nos, két hetes intenzív teszt és megannyi elsüllyesztett szövetséges hajó után bátran állíthatom: a Silent Hunter 3 még sokáig a tengeralattjárós játékok királya marad. Hogy miért? Mindjárt kiderül…

Alapszabály: ha feltűnik egy pixel a távolban, lőjük le!

Az első dolog, ami rögtön megdöbbenti az embert, a játék grafikája és a grafikának köszönhető, szinte tökéletes hangulat. A rakparton, indulás előtt örömujjongás és virágot dobáló lányok fogadják a bátor tengerészeket. A hajóhídon állva sirályok köröznek a fejünk fölött, az első tiszt és a többi figyelőszolgálatos matróz távcsővel keresi az ellenséges egységeket, miközben a hullámok lassan ringatják a hajót. Lejjebb ereszkedve a létrán a tengeralattjáró parancsnoki szobájában, a csöveken lógó kolbászok és sonkák között találjuk a főmérnököt, a navigátort és a fegyverzeti tisztet, valamint a hajó irányításáért felelős matrózokat. A tisztekre kattintva kérdéseket tehetünk fel nekik a hajó állapotát vagy akár a vízmélységet illetően, esetleg új hajózási irányt adhatunk meg a térképésznek. Ha végeztünk a parancsok kiadásával, egy vízzáró ajtón át beléphetünk a

Bár nem látunk semmit, magabiztosan kormányzunk

rádiós és a szonárkezelő szobájába. Innen küldhetünk helyzetjelentést a parancsnokságra, illetve kérhetünk új utasításokat, új járőrözési területet. Persze a tengeralattjárósok élete sem csak szolgálatból áll. Kikapcsolódásként feltehetjük a kedvenc Lala Anderson lemezünket a gramofonra és lehe-

Titanic-emléktúra, last minute ajánlatok csak itt, csak most...

veredhetünk a szűk, de annál otthonosabb pricscsünkre, hogy pár percre kifújjuk magunkat... Természetesen nem csak a kapitány álmosodhat el a hosszú járőrözés alatt. Embereink már nem pusz-

küldetések és a hadjárat mellé kapunk néhány egyedi küldetést is, sőt akinek ez sem elég, a játékhoz adott küldetésszerkesztővel saját maga is készíthet egyjátékos vagy többjátékos bevetéseket. Sajnos ma már azt kell írnom, természetes, hogy a Silent Hunter 3 sem mentes a programhibáktól. A grafikai hibákat és a víz alatt is a hajóhídon maradt tengerészek problémáját már orvosolta a kiadott javítás, pár apróság azonban még így is megmaradt. Az egyik legdühítőbb az időgyorsítás közbeni fagyás, amit minden bizonnyal javítanak majd. A játék alapvető tervezési kérdéseit érintő problémák között azonban sok olyan van, amire nem várható patch: a hajó hatótávolságát meghaladó távolságban megadott célterület, a farkasfalkák és fejőstehenek hiá-

“ A legjobb tengeralattjárós játék, mióta világ a világ - ez akkor is nagy szó, ha maga a kategória nem túl népes ”

ta statisztikai adatként jelennek meg, hanem névvel, ranggal és tudással felvértezett katonák. A hosszú szolgálat alatt elfáradhatnak, a csaták közben megsebesülhetnek, de fejlődhetnek is. A kikötőbe visszatérve a jól szolgáló tengerészeket kitüntethetjük, kitaníttathatjuk egy új poszt betöltésére, de akár le is válthatjuk azt, aki nem szimpatikus. A jó szakembereket érdemes megbecsülni: az ügyes torpedótiszt pontosabban céloz és gyorsabban tölti újra a vetőcsöveket, a tapasztalt gépész pedig fürgébben javítja ki a sérüléseket, hibákat – ezen pedig élet és halál múlhat éles helyzetben.

Hibák és sérülések márpedig lesznek bőven, köszönhetően a rengeteg ellenséges hajónak, amelyekkel a háború alatt találkozni fogunk. A játék félig dinamikus, félig előre szkriptelt hadjáratában főleg angolszász egységekkel fogunk összefutni. Először csak pár kereskedelmi bárka kerül az utunkba, de ahogy haladunk előre a küldetésekben, egyre erősebb védelmet kapnak a teherszállítók. A rombolók vízibombákkal, a hedgehog, azaz sün becenevű fegyverrel támadnak, a repülőgépek pedig torpedókkal és hagyományos bombákkal keserítik meg az életünket. A mélységi bombák hatalmas robbanásokkal dobálják a recsegő-ropogó tengeralattjárót, a közeli találatok pedig olyan vízbetöréseket produkálnak, amiket a Das Boot című remek filmben láthattunk! Ha sikeresen visszajutunk a bázisra, az elsüllyesztett hajókért hírnév-pontokat kapunk, amelyekből új felszereléseket, új torpedókat, sőt akár új hajót is vásárolhatunk. Ugyanezekből a pontokból lehet megoldani a legénység kiképzését, illetve cseréjét is.

Világháború alulnézetből

A hadjárat előtt természetesen részt vehetünk egy mindenre kiterjedő kiképzésen is, amelynek a sikeres elvégzése után bónusz pontokat kapunk, így némi segítséggel indulhatunk harcba. A gyakorló

nya, a szinte nem is létező német felderítés, a hol teljesen vak, hol sasszemű figyelőmatrózok...

Mint már a bevezetőben írtam, a Silent Hunter 3 az eddig kiadott legjobb tengeralattjáró-szimulátor.

Pedig a Beatles figyelmeztetett a kínai haditengerészetre!

Talán nem olyan bonyolult és realisztikus, mint a Dangerous Waters, de a hangulat, a hangok és a grafikai megvalósítás minden hibáért és gyerekbetegségért kárpótol. Mindenkinek csak ajánlani tudom, még azoknak is, akik eddig idegenkedtek a „katonás" játékoktól!

Silent Hunter 3

grafika	23/25
zene	12/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15

88%

PC GURU index 4/5

\+
- Tökéletes hangulat
- Remek grafika és hangok

–
- Sok programhiba
- Néhány alapvetően elhibázott játékelem

Minimum gépigény: P3 1,4 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 2 GB HDD

Dangerous Waters	72%
Silent Hunter 2	80%
Fleet Command	75%

automex MULTIMÉDIA

SPLINTER CELL
CHAOS THEORY

nyereményjáték!

06-90-624-426

Ha szeretnéd megnyerni az évtized legjobb akciójátékát, nincs más dolgod, mint helyesen válaszolni az alábbi kérdésre:

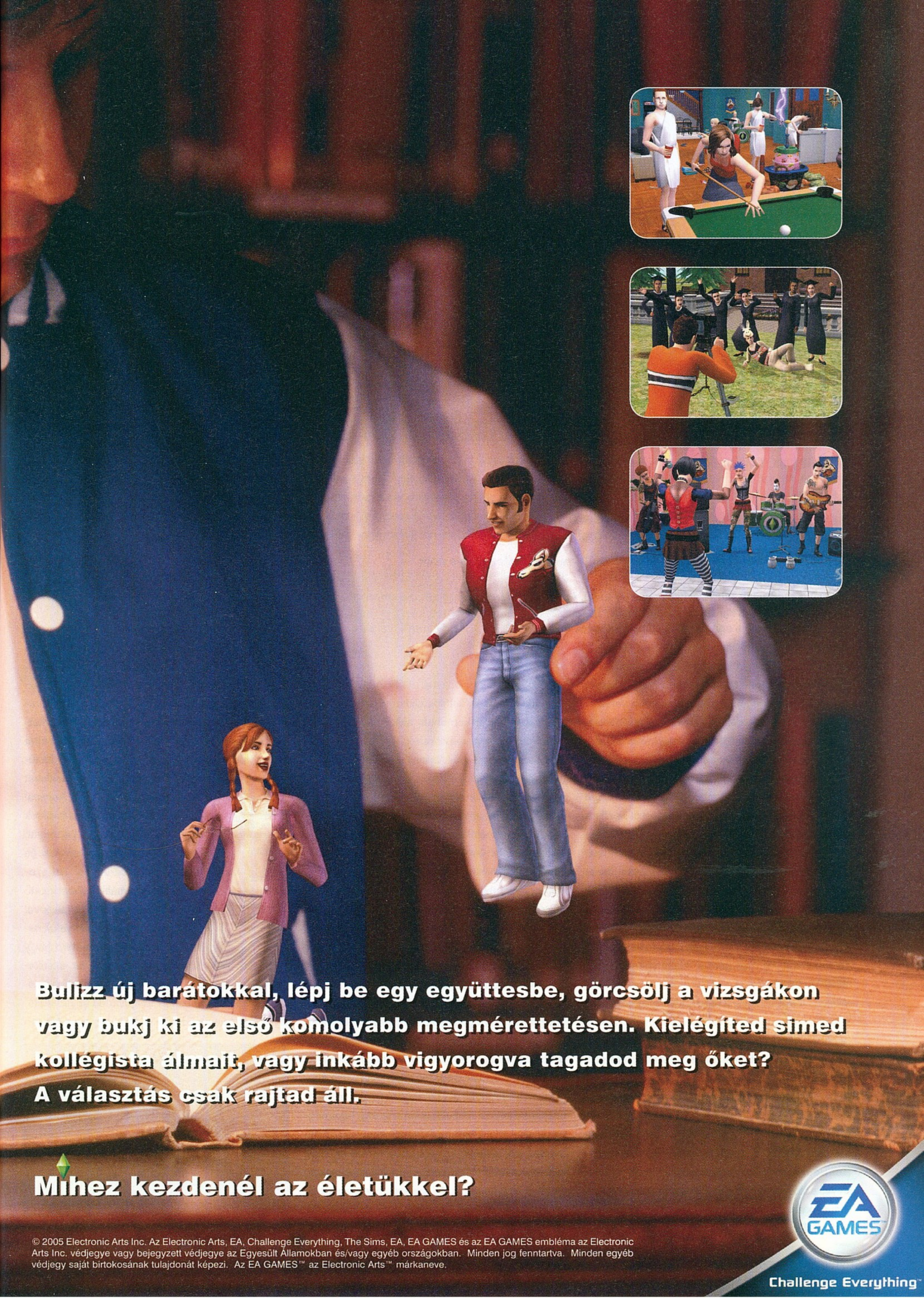
Hogy hívják a játék főszereplőjét?

A, Max Payne
B, Sam Fisher
C, Lara Croft

Küldd el SMS-ben a helyes megfejtést fenti telefonszámra a PG kódszó után. Pl.: PG A

A játék SMS küldésének díja 240 Ft + Áfa (300 Ft). A játékban résztvevők hozzájárulnak ahhoz, hogy a játék szervezőitől SMS értesítőket kapjanak. Ha nem kívánsz értesítést kapni, kérjük, jelezd ezen igényed ügyfélszolgálatunkon. (06 1) 327 8489

Hogy telnek az egyetemi évek?
The Sims 2
The Sims 2
EGYETEM
KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ
#1 Sequel to the PC Game of All Time!
*A játékhoz a The Sims™ 2 vagy a The Sims™ 2 Különleges DVD kiadás szükséges
eagames.hu | eagames.co.uk/thesims
12+
www.pegi.info
magyar nyelven


Bulizz új barátokkal, lépj be egy együttesbe, görcsölj a vizsgákon vagy bukj ki az első komolyabb megmérettetésen. Kielégíted simed kollégista álmait, vagy inkább vigyorogva tagadod meg őket? A választás csak rajtad áll.
Mihez kezdenél az életükkel?
EA GAMES
Challenge Everything
© 2005 Electronic Arts Inc. Az Electronic Arts, EA, Challenge Everything, The Sims, EA, EA GAMES és az EA GAMES embléma az Electronic Arts Inc. védjegye vagy bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden jog fenntartva. Minden egyéb védjegy saját birtokosának tulajdonát képezi. Az EA GAMES™ az Electronic Arts™ márkaneve.

Hullahegyek, hullámvölgyek

Cold Fear

fejlesztő > darkworks **kiadó** > ubisoft **web** > www.coldfeargame.com

írta • Flatline

A párizsi székhelyű Darkworksöt a Verity nevű, üzleti szoftverekkel foglalkozó amerikai cég francia leányvállalatának játékos lelkületű programozói alapították '98-ban. Első játékuk az erősen közepes, ám 1,2 milliós eladást elért Alone int he Dark 4 volt – annak 2001-es megjelenése óta dolgoztak a Cold Fearen a derék gallok...

Nemrég számoltunk be róla, hogy a túlélő horror kategóriában a legnagyobb vérszürcsölő nevek mellett, szépen suttyomban érkezik a remeknek tűnő, francia szülőktől származó Cold Fear. Szerencsére nem kellett sokáig üldögélnünk türelmetlenül ultraerős nedvszívó képességű pelenkáink társaságában, hiszen fura módon a PC-s megjelenést a tervezett júniusról áprilisra hozták előre hirtelen felindulásból a Ubisoft fejesei. Így már most felhasználhatjuk az említett biztonsági ruházat-kiegészítéseket, erősen bízva funkciójuk hatékonyságában, lévén a játék több mint parásnak tűnt a múlt hónapban az xboxos verzióra vetett pillantások után. Lássuk, túlélem-e orvosi mentőbeavatkozás nélkül a tesztet...

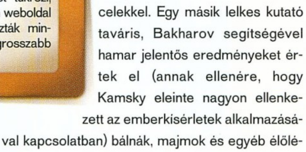
Hideg para

Már az introból egyértelműen kiviláglik, hogy egy olyan szerencsétlen flótást fogunk irányítani, akit a legnagyobb balekként berángattak pár társával (teljesítményük alapján inkább mentek volna a Baywatch-ba futkározni lassított felvételben...) egy olyan felderítőmisszióra, melynek a fele sem tréfa, és biztos, hogy nem lesz jó vége. Tom Hansen őszökeségének (tiszta Sasa a srác, csak ellentétben a főszerkesztővel, Tom kedveli a felfújható piros mentőmellényeket) irányítását bízzák ránk a fejlesztők, akivel egy jeges tengeren sodródó bálnavadászhajót kell átvizsgálnunk. Természetesen azt elfelejtette közölni a parti őrséggel a vészjelzés, hogy már a huszonharmadik nagyon komolyan odacsapós, kifüstölős elitkommandós egységet vesztették el korábban, akiket szintén a hajóval történő kapcsolatteremtésre küldtek oda... Sejthető, hogy Tomnak mennyi esélye van túlélni a dolgot – azok után főleg, hogy az elitkommandósokat a hajón tanyázó, exocel névre hallgató lények által irányított félzombi katonák közel fél másodperc alatt darálták le.

Az exocelek nem véletlenül kerültek a hajóra, az egész mizériáért a Shalakan Csillaga nevű olajfúrótorony a felelős, ahol mohó orosz barátaink úgy gondolták, hogy a legjobb olajmezőt fogják kiaknázni, mely a térségben lapul. Állam bácsi szépen megépítette a tornyot, elindultak a munkálatok és hetekig nem is volt semmi gond – de aztán egyre apadni kezdett a csőből feltörő fekete arany... Olajos kezeikkel fültövüket vakargatva, hümmögve álltak a munkások a dologgal szemben, lévén minden mérésük azt mutatta, hogy itt bizony még kell lennie olajnak dögivel. Nem állhattak sokáig bambán nézve maguk elé, ugyanis megjelent az első exocel, és szépen (?) belemosolygott az arcukba. A srácok nem ijedtek meg, gyorsan elfogták azokat, amik első körben kimerészkedtek a mélyből, és ha már ott voltak, kísérletezni kezdtek velük, ahogy azt jó horror-szereplőktől el is várhatjuk. Yusupov ezredes (akit az orosz állam dróton rángat, de maximálisan pénzel) úgy döntött, biológiai fegyverként kezeli az exoceleket és meggyőzte (lányával, Annával zsarolva) Dr. Kamskyt, a tudósok között a legnagyobb koponyát, hogy maradjon a fúrótornyon és kezdjen el kísérletezni az exocelekkel. Egy másik lelkes kutató taváris, Bakharov segítségével hamar jelentős eredményeket értek el (annak ellenére, hogy Kamsky eleinte nagyon ellenkezett az emberkísérletek alkalmazásával kapcsolatban) bálnák, majmok és egyéb élőlények után humanoidokon is. Bakharov mellékesen

?

Amerikában nemrég mutatták be a Cold Fear elődjének számító Alone in the Dark alapján készült filmet. "Sikerét" tükrözi, hogy az imdb.com weboldal látogatói beszavazták minden idők 25 legrosszabb filmje közé....



Hogy ez a nyomorult nyolcadik utas mindig felbukkan...

Ugyan Tom, hová gondolsz, hát nem láttál még horrorfilmet? A rádió soha, egyetlen ilyen történetben sem működik...

feladatai között tudhatta azt is, hogy mielőtt bármerre mozdulnának Kamskyval a kísérletek során, fejlessze ki az ellenszérumot az exocel-méreg ellen. Rájöttek hát, hogy az exocelek képesek megpusztult emberi testekbe bújni és „feltámasztva" azokat zombiként harceszközzé formálni (de nem ám a lassú csoszogós „hooool vaaan a fridzsideeeeerrrrhhhhrhhrhhhhrh" típusra kell gondolni!). A különböző szérumok, melyekkel az embereken kísérleteztek, az exocel kivonatokkal keverve... nos, sejthetitek milyen eredményt hoztak: beütött a Far Cry effektus, azaz volt aki kétszeresére dagadt izomzatilag, volt kutyuli, ami szintén igencsak erőre kapott és így tovább. Nem kell hozzá túl nagy fantázia, hogy összerakjátok, Kamskyék kisebb ezrednyi félzombi katonát varázsoltak maguk köré, melyet a fúrótoronyra érkezve (természetesen az már csak a játék második fele, mert ahogy a Metal Gear Solid 2-ben, itt is először a bálnavadászhajón kell helytállni, aztán a fúrótornyon, aztán...) Tomnak kell majd felszeletelnie. A történet folyamán természetesen belegabalyodik majd a főhős Annába is (na nem úgy, ez nem a Guy Game szerencsére, és nem is szerkesztőségi pillanatkép Joccal...), hogy aztán együtt keressék meg Anna papáját, aki időközben jól elfoglalta magát pár dologgal... No de nem szaladok ennyire előre, plusz sokkal jobb, ha nem nekem kell mesélni, hogy mi fog történni, hanem ti élitek át.

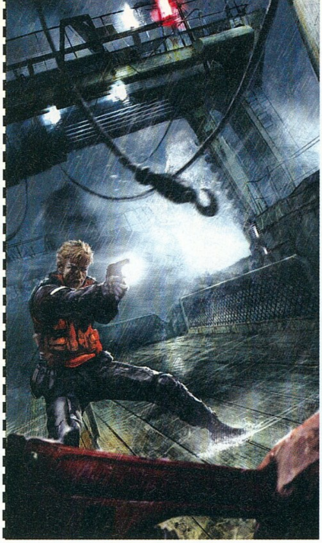
Mutasd a homlokod öcsi, megnézem, van-e lázad!

Az irányítás

Még nem sokaknak adatott meg, hogy játsszanak Gamecube-on a Resident Evil 4-gyel, ugyanis éppen az európai megjelenése küszöbén áll – így nem tudom ehhez hasonlítani a Cold Fear irányítási módját, annak ellenére, hogy sikerült már kipróbálnom és játszanom pár órát a nagy vetélytárssal. Igen, a Resident Evil 4 és a Cold Fear végre szakított a túlélő horrorok évek óta tartó fix kameraállásos, vagy féldinamikus kameramozgásával és bevezette a nagyszerű second person nézetet. Ezt úgy képzeljétek el (azoknak írom le, akik esetleg csak az írott karaktereket képesek felfogni a szemükkel és a képeknél beüt a kékhalál...) mint egy vállra rögzített kamerát, melyből előre nézve látjuk a fegyvert szorongató főhőst. Még egyszerűbben nevezhettem volna átmenetnek a first person és a third person között, de most már mindegy. Nagyon hasznos nézet, realizmust ad a harcoknak és a fény-árnyék hatásokat is könnyebben érzékeltethetik a fejlesztők így, nem is beszélve arról, hogy itt maga a főhős is látszik, ami sok szempontból hozzáad az élményhez. Ha megijed, ha megpördül, ha elfut mellettünk valaki, ha ránk borul a levesestál, mind-mind végigkövethető Tom modelljén, nem csak egy fegyver látszik, mintha FPS nézetben lennénk. Fincsi! Jogos a kérdés, hogy mennyire lehet pontosan célozni így. Nos úgy, hogy a célkeresztet a fegyverekre erősített lézerirányzék helyettesíti, ami mutatja, hogy Tom éppen hova céloz. Nagyon hangulatos állandóan ebben a nézetben haladni – sőt kell is, hiszen nem lehet tudni soha előre, mikor dönt úgy egy-egy vérmes ellenfél, hogy előmászik a sütőből. A játék 98 százalékában az egér jobb gombját fogjátok nyomogatni, mely a már emlegetett nézet. Igaz, ilyenkor nem lehet futni, de annyira szűk, klausztrofóbiások számára erősen homlokizzasztó helyszíneken kell mozogni, hogy amúgy sem érdemes loholni. Van még egy Resistance feliratú csíkunk, ami az életerő mellett mindig megjelenik akkor, ha elkezdünk futkározni Tommal, de két eseten kívül (plusz a főellenfél leharcolása) nem lesz rá szükség. A guggolás szerepel még a mozgáskultúránk palettáján, de ez szintén összvissz két esetben szükséges a játék végigjátszásához. Egyszer egy aknamezőn kell átrongyolni guggolva (elkerülve az érintkezést a lézerfényekkel), másodszor pedig egy szűk helyen kell kimászni egy felettébb szmötyis helyről. Az irányításhoz tartozik továbbá az is, hogy összesen két fegyveren található elemlámpa, a kis pisztolyon és az MP5-ön, de utóbbi túl gyorsan kifogy a lőszerből és különben is csak a játék háromnegyedénél kapjuk meg először. Fontos továbbá, hogy bármelyik, lézerirányzékkal rendelkező fegyverrel orosz feliratra mutatva baloldalt alul elolvashatjuk az angol megfelelőjét (Tom Rigó utcai középfokú, C kategóriás orosz nyelvvizsgája éppen elégséges ahhoz, hogy még a legdurvább „kettes izolációs ellenőrző kamra" szöveget is értse...).

Kalasnyikov és tsai

Ha már szemlesütve rátértem az előbb a csúzlikra, gyorsan el is hadarnám, mik a használható fegyverek és mik azok, melyekhez nem érdemes nyúlni. Szerencsére viszonylag hamar megszerezhető az AK47 (Oroszhonban lennénk, vagy mi a szösz, reméltem is, hogy minden serpenyőben ott lapul az édeske...), melybe 30 lőszer fér, pontosabb, mint a kis pisztoly, de hangyányit gyengébb is. Alapvetően a pisztoly és az AK lesz az, amit a legsűrűbben kell használni: a legtöbb csúnyaság ellen a pontlövő fegyverek hatásosak. A sima kis tündibündi, falon és talajon mászó exoceleknek elég egy-egy lövés, a még nem mutáns katonáknak-halászoknak már több skulóra van szüksége ahhoz, hogy az új tízezerrubelest kezdjék keresni a földön. Egy jól irányzott fejessel lőszert spórolva lehet elszenderíteni őket, úgyhogy ajánlott kivárni a megfelelő pillanatot minden ellenfélnél, hogy bevigyük a halálos dózist. Nehéz manőver, legtöbbször nem is sikerül. A táposabb ellenfeleknél (exocel-irányította katonák) szívódás picit, hogy mindig feléelednek – egészen addig a pillanatig, míg Tom szét nem tapossa vagy szét nem lövi a fejüket, amikor éppen fekszenek. Ha 3-4 ellenféllel kell foglalkozni, keményebb feladat mindenkit lelőni és vadul tiporni, mint gondolnátok, mert nagyon hamar letelik az az 5-6 másodperc, míg az igazak ál-



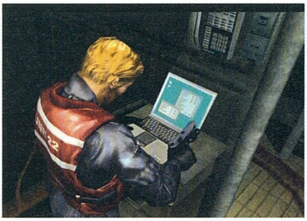
A MAHART szerint a balatoni hajózásban tapasztalható állapotok és a Cold Fear közti bármilyen összefüggés kizárólag a fantázia műve lehet

mát alusszák és nekiáll egy mindig... aztán a többi. Ilyen esetben jöhet jól a shotgun, ami erős és messzire löki az ellent; lehetőség szerint ki a tengerbe, ahonnan már nem nagyon jön vissza senki. A nagy böhöm lény ellen is (akit véletlenül két szérummal oltottak be) a shotgun a legjobb, és csak a nagy, piros, kissé felduzzadt jobb kézfeje (a „kissé" azt jelenti, hogy akkora, mint az én felsőtestem körülbelül) sérülékeny csak, úgyhogy azt célozzátok. Van még gránátvető és lángszóró is – utóbbi egy lény ellen jó csak igazán, a többit úgyis normál golyókkal irtjuk ki, míg a gránátvető a Spear Gunnal használható együtt eredményesen. Ez egy még fejlesztés alatt lévő Bakharov-féle fegyver, ami nem más, mint egy olyan szer, melyet egy helyre (vagy ellenfélre) lőve olyan szagokat bocsát ki, ami vonzza az exoceleket. Körülbelül húszméteres körzeten belül hatékony: amikor összecsoportosultak az ellenfelek némi protein reményében, szépen közéjük kell helyezni a húsvéti nyuszinak becézett irgalmatlan méretű gránátot. Onnantól kezdve nem csak gyenge agyfunkcióik mellékterméke lesz a Roxette Wish I Could Fly című számának refrénje, hanem (számunkra remélhetőleg örömteli módon) gyakorolják is azt valós fizikai mivoltukban...

“ Ha azt hitted, a Doom 3 ijesztő volt, itt az ideje, hogy átértékeld a horrorral kapcsolatos fogalmak jelentését... ”

Halálhajó

Őszintén szerettem volna azt írni, hogy tökéletes az atmoszférája a játéknak, de nem tehetem, több okból sem. Nincsen jó zene például – azaz van, de sokkal kevesebbet használják, mint amennyiszer tehetnék. Úgy pedig még inkább hajcibálás jár a fejlesztő fiúknak-lányoknak, hogy hallani a Bonus Material menüpont nézegetése közben, hogy milyen jó kis frászt hozó zenéket komponáltak. Ugyanis a bónusz anyagok megtekintése közben fantasztikusan a játékhoz illő dallamok szólnak, ellenben a játékban nem! Dinamikusan változik a zene az akciótól függően, de többnyire a környezeti zajok dominálnak, mint az eső vagy a hajónyekergés. Jók, valóban hatásosak az effektek, de amikor már nem a fedélzeten rohangál az ember, akkor már szükség lenne valamire, ami belemászik a fülébe, és nem jön ki onnan (nem valami extra ellenfélre gondolok természetesen). A pályák jól felépítettek, noha egy hajót kellett csak zónákra osztani és adott helyen, adott kártyával kinyíló ajtókkal



Lássuk csak, hátha sikerül egy WoW szerverre csatlakozni...

elválasztani, így viszonylag kis területen lehet jól scriptelve történetet csiholni. Az olajfúrótorony körülbelül háromszor akkora, mint a hajó és számos olyan helységgel rendelkezik, melyre elismerően bólintva húztam be a strigulát a pozitívumok közé. Az átkötő híd, ami felett a hullámok csapkodnak a két épület között például páratlanul hangulatos, az ablakos mélytengeri alagúttal egyetemben. Nem bírom megállni, hogy ne említsem meg a Darkworks egy még bejelentetlen projectjét, mely a Project 03 (az egy az Alone In The Dark 4 volt, a kettő a Cold Fear) nevet képviseli és semmi mást nem tudni róla, mint hogy kalandjáték lesz, nyugtalanító környezetben, elsősorban a hangulatra kihegyezve. Ha a Cold Fear sikeres lesz, a legjobbakban reménykedem! Egyfajta „System Shock 3 a készülő Bioshock mellé" érzés lett úrrá rajtam azok után, hogy láttam, mire képes a Darkworks most... Grafikailag most az egyszer nem mondhatom, hogy túl konzolos lett az eredmény. A PC-s verzió textúrái nem Xbox-mosottak, hanem szép élesek; jó az engine, gyorsak a töltések és nyolcszoros élsimítás mellett, 16-szoros anizotróp szűréssel kifogástalanul fut a játék X800 XT-n. Biztos vagyok benne, hogy maximális felbontásban tud játszani vele mindenki, akinek DirectX 9-es kártyája van. Még 8500-as Radeonnal, vagy kettővel korábbi generációs kártyával is bátran próbálkozhattok, jól fog futni! Az időjárási effektek pedig egyenesen páratlanok, a hajó billegése, az eső kamerára cseppenései, és a túl közel megnyíló ellenfelek által fröcskölt vér mind jól eltalált.

Bering-tenger, tomboló vihar - de a frizurám itt is tökéletes!

Végítélet

A két főellenség-harcon kívül nincsen kiemelkedő nehézségű rész a játékban, legtöbbször a rossz irányba haladás okozhat elpazarolt perceket, de valami azt súgja, direkt célja volt a fejlesztőknek oda-vissza rohangáltatni a játékosokat a pályákon, hogy teljen az idő. Normál fokozatban szűk hét óra alatt teljesíthető a játék, ami alatt jó pár esetben eldobtam az egeret, úgyhogy gyengébb idegzetűek inkább ne is álljanak neki. (Nekem sem biztos, hogy éjjel kellett volna elkezdenem, ennek ellenére ezt javaslom mindenkinek, alaposan hozzáad az élményhez!) Akinek nélkülöznie kell a Resident Evil 4-et, mindenképp próbálja ki a Cold Feart, nem lesz csalódás, az biztos. Keményvonalas Marylin Manson rajongóknál még megeshet, hogy nem a játék, hanem a stáblista alatt muzsikáló (khm... szóval szól ott valami) Marilyn Manson miatt veszik meg a Cold Feart – pedig nem csak azért érdemes!

Most pedig kimegyek a gyógyszeremért...

COLD Fear

grafika	22/25
zene	12/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	12/15

81%

PC GURU index 4/5

+ remek horror-hangulat
+ jó történet

- nagyon gyenge befejezés
- túljátszott orosz akcentus
- nincs jó zene

Silent Hill 2 90%
Silent Hill 3 84%
Resident Evil 4 97%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2,2 GB HDD

Minden, amit tudni akarsz a szexről...

Szatén vagy csipke? Tanga vagy brazil? Ketten vagy négyen?
Gyere a Startlapra, Magyarország legjobban rendezett keresőoldalára, ahol minden kérdésedre rendszerezve, áttekinthetően kapsz választ.

startlap.hu
minden, amit tudni akarsz

www.startlap.hu

autó | utazás | ingatlan | férfiak | nők | infotech | állás | szórakozás | oktatás

A Főnix Rendje – Harry Potter nélkül

Spellforce
Shadow of the Phoenix

írta · JuliuS

fejlesztő > phenomic **kiadó** > JoWooD **web** > spellforce.jowood.com

A Settlers-sorozat szellemi atyja, Volker Wertich 1997-ben alakította meg a Phenomic Game Development csapatot. A „fenomenális" kifejezésből eredő név alatt tevékenykedő német formáció első munkájával (Spellforce) az európai játékgyártás élvonalába került, így nem meglepő, hogy a kiegészítők mellett javában készül a folytatás is.

Alig pár hónapja, teljes játék képében vendégeskedett nálunk 2003 nagy meglepetése, az RTS műfajt RPG köntösbe bújtató Spellforce, amely nemcsak a két kategória rajongótáborát találta telibe, de más stílusok szerelmesei közül is jó néhányat elvarázsolt. Az alapjátékot fél évvel követő első, minden tekintetben lenyűgöző kiegészítő (Breath of Winter) után eltelt újabb hat hónap és megismétlődött a bravúr: a Phenomic gárdája ismét remekművet alkotott! A Főnix árnyéka ugyanis azt leszámítva hogy futtatásához szükség van az alapműre, minden tekintetben teljes értékű játékot takar, egy kiegészítő lemez árán! Sokkal jobb lett elődeinél, ráadásul sikerült számos újítással megszórni, új egységgel, új stratégiai lehetőségekkel felvértezni, és mindezt kettő, elképesztően hosszú játékidőt biztosító, lebilincselő történettel ellátott kampányba ágyazni.

Kettő az egyben

Míg az első kiegészítőben az alapjáték cselekményétől függetlenül, a történet egy mellékszálát kellett felgöngyölítenünk, itt két különálló történetet kapunk: megismerhetjük a Breath of Winter utáni történéseket, és az alapjáték folytatását is. A hab a tortán: mindkét rész karakterét áthozhatjuk az új játékba! Ez már csak azért is említésre méltó, mivel a Breath of Winter megjelenésekor sokan bosszankodtak, hogy az alap Spellforce-ban fejlesztett hősüket nem tudták használni a kiegészítőben.

„ Méltó befejezése a Spellforce-trilógiának: RTS-nek és RPG-nek is remek külön-külön, együtt pedig egyenesen zseniális! "

A játék lényege továbbra is változatlan: fantasy környezetben, a szerepjátékoknál megszokott karaktergenerálással létrehozott, folyamatosan szintet lépő avatárjaink egymás utáni feladatokat megoldva (továbbá megszámlálhatatlan fakultatív mellékküldetést teljesítve) küzdenek a mágia és a hősök világában, miközben a stratégiai játékokban előforduló problémákkal (nyersanyagtermelés, bázisépítés, egységgyártás) is meg kell birkózniuk. A helyszín az első kiegészítő jégvilágától homlokegyenest eltérő sivatagos Empyria vidéke lesz.

A Máguskör visszatér

Anélkül, hogy az igazán lebilincselő, fordulatokban gazdag történetből túl sokat elárulnék, annyit mindenképpen el kell mondanom, hogy ezúttal egy nekromanta kavarja meg a dolgokat, aki egy leigázott istenség életerejének felhasználásával nem kisebb célt tűzött ki maga elé, minthogy feltámasztja a mágusrend mestereit, és a gonosz seregévé változtatja őket. Kizárólag a Főnix Kövének ereje képes meggátolni a visszatérést – ez a kő pedig még a Spellforce alapjátékban került a fő karakterünk birtokába. Ám hogy a kő kifejthesse különleges erejét, az Árnyékkardra is szükség lesz: itt lép a képbe Urgath rúnaharcosa (az első kiegészítő hőse) aki éppen a kard által rábocsátott átkot próbálja megszüntetni. Kettejük együttműködésére lesz szükség a világ újbóli megmentéséhez. A két sztori remekül kiegészíti egymást, arra csábíthat, hogy

A gonosz elfek vérfarkas-klónozással kísértik az eget

akár párhuzamosan próbáljuk teljesíteni őket.

Számos régi karakter – köztük Urias, Darius, a Breath of Winter titokzatos maszkos fickója, na meg persze Rohen is – előkerül, hogy segítsenek, avagy éppen megkeserítsék életünket. Az út pedig igencsak hosszú lesz, hiszen a fejlesztők ezúttal sem spóroltak: 40 óra alatt nem ússzuk meg a végigjátszást, és akkor még a számtalan mellékszálnak utána sem jártunk! A pályák hosszúak, hangulatosak, eredetiségükkel sincs baj, és szinte mindenhol találunk rejtett zugokat (a legtöbbször nagyon eldugták őket, sok olyan van, amit csak 3rd person nézetből találhatunk meg). A térképek száma ugyan kevesebb, mint az első Spellforce-ban, ám lényegesen nagyobbak, amit a két CD-s terjedelem is jól érzékeltet (a tutorialnak is felfogható nyitóküldetés több órás elfoglaltságot biztosít). Vándorlásom során egyedül a Clockwork Crypts tizemeletes pályáján található logikai feladatok idegesítettek fel különösebben – gyanítom, hogy a tömeg nyomásának hatására hamarosan viszontlátjuk a megoldásukat a Mentőöv rovat hasábjain.

Genetikai anomáliák, ha találkoznak: kétfejű ogre üti a vízfejű goblint, pedig egyik se tehet róla, hogy Csernobilban született

Újjászületés

Említettem, hogy mindkét korábbi részből áthozhatóak a karaktereink, ám a program csak akkor ítéli méltónak őket a továbblépésre, ha legalább a 25. szintet elértük velük. Ekkor a rúnaharcos tulajdonságai és felszerelési tárgyai átmentődnek, de minden mást elvesztünk. Természetesen a történet ugyanaz, akár vadonatúj, akár már meglévő karakterrel játszunk. Legnehezebb dolguk a frissen indított karaktereknek lesz, míg legjobban az alapjátékból áthozott, anno agyontápolt harcosok járnak, annak ellenére, hogy importált karakter esetében némileg nehezebb fokozatra kapcsol a játék.

Ilyen hosszú kalandozás közben persze karakterünk is szépen fejlődésnek indul (még ha korábbi játékból átemelt avatárról is van szó). Mire átvágjuk magunkat a 14 hadjáraton (és ez csak a fősztori, a mellékküldetésekkel ennek több mint a duplája!), és megérkezünk Belialhoz, az 50. szintű végső ellenfélhez, jó eséllyel mi is elérhetjük a vele megegyező szintet. Ámbár jobban járunk, ha már a tizedik küldetés magasságában addig tápoljuk hősünket, míg eléri az 50-et, mivel nem a végső ellenfél lesz a legkeményebb dió.

!

Az 1.51-es javítás néhány pályán és a hibák kijavításán felül egy hasznos lehetőséggel bővíti a játékot: ha a két korábbi epizód valamelyikével kívánunk játszani, egyedül az új rész lemezére lesz szükségünk.

Gyűrűk Ura szereplőválogatás, ork- és balrog-statisztákkal

Indulhat a gyűjtögetés!

Új egységekben sem lesz hiány: minden faj két vadonatúj játékszert, az ostromegységet és a villámgyors mozgású rajokat építheti bele harci stratégiájába. Avatárjaink újabb 40, roppant hatékony képességet és varázslatot sajátíthatnak el, amire a számos új ellenség támadásakor igencsak szükség lesz (sajnos megmaradt az ellenfelekre jellemző fásult AI: csak akkor támadnak ránk, ha kellő közelségbe kerültünk hozzájuk), és ezúttal már egynél több titánt is megidézhetünk. A gyűjtögetők is dúskálhatnak, hiszen mintegy 150 új tárgy, valamint 27 tápos tárgykészlet került a kiegészítőbe (némelyiket még a játékos is módosíthatja).

Az első kiegészítő slágere, a többjátékos rész is alapos tuningoláson esett át. Tíz új deathmatch és 15 kooperatív pálya került a Shadow of the Phoenix impozáns tulajdonságai közé – ám ami ennél is fontosabb, hogy a küldetések is játszhatóvá váltak kooperatív módban.

A naplemente továbbra is szép

A játék grafikájában nem történt túl nagy változás. Az eredetileg az Aquanoxból származó Krass engine időtállónak bizonyult, hiszen a környezet továbbra is gyönyörű, kellő részletességgel pompázik, és több száz fős csatákban is látványos effektek közepette varázsolhatunk, miközben egységeink árnyékai a napszak változásának függvényében módosulnak. Az alapjáték óta eltelt idő jótékony hatással volt a játék sebességére, hiszen az alap Spellforce megjelenése óta már jó néhányan egy generációval fejlettebb grafikus kártyával indulnak neki a világ megmentésének. A karaktermodellek szája ugyan még mindig nem mozog, de azért összességében jobban néznek ki, mint a korábbiakban. Az animáció folyamatosabb, láthatólag történt némi optimalizálás az előző kiegészítő óta, és az új ellenfelek is jól festenek.

Hangok tekintetében hasonló a helyzet, mint a Breath of Winter esetében: többnyire a régi zenéket használja a program, ám a néhány hozzáadott új darab kellemes hangulat-kiegészítő funkcióval bír. A szinkronhangoknál az eredeti gárdát használták, így minden régi ismerős a jól bevált orgánumán szól hozzánk, kellő átéléssel.

Egy korszak méltó vége

A Shadow of Phoenix a kategóriájában páratlan alkotás: szinte egyeduralkodó az RTS-RPG kombó műfajában, ugyanakkor megállja a helyét stílusaiban külön-külön vizsgálva is. Pörgős, küldetésekkel teli, akciódús RPG-rész, és könnyen kezelhető, mégis kellően taktikus RTS-rész alkot igazi egységet, ahogy azt a két korábbi részben is tette. Extra hosszú játékidejével, érdekes történetével, hibamentes programkódjával (ez sem volt jellemző az előző részekre!) méltó megkoronázása a trilógiának. No és hogy ezt egy kiegészítő áráért megkapjuk, szinte kötelező vétellé teszi a Spellforce új kiegészítőjét (az alapjáték ugye ismert okoknál fogva minden hűséges PC Guru olvasónak megvan). Bravó, Phenomic!

SPELLFORCE Shadow of the Phoenix

grafika	23/25
zene	14/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	14/15

90%

PC GURU index 5/5

+ Kellően hosszú történet
+ Sok-sok újítást felvonultató
+ Kategóriájában továbbra is egyeduralkodó RTS-RPG

− Azért a Spellforce 2 képei szebbek...

Spellforce	88%
Breath of Winter	89%
Frozen Throne	93%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VGA, 3 GB HDD, Spellforce alapjáték

Messe van még Magyarország attól, hogy olyan játékipari európai nagyhatalomnak lehessen nevezni, mint mondjuk Németországot, vagy akár Csehországot, de azért hazánk fiai mindenkor képviseltették magukat a piacon néhány remekbeszabott programmal. A Codename Panzers: Phase 2 kapcsán most ezek közül válogattunk néhányat a Nosztalguruba.

Ezzel játszottunk:

...5 éve: Imperium Galactica II

A Digital Reality minden bizonnyal a legismertebb magyar játékfejlesztő cég, és kétségtelen, hogy ezt elsősorban az Imperium Galactica-sorozatnak köszönheti. A jó nevű széria a nemzetközi porondon is megállta a helyét az űrstratégiák között, és minden elemet tartalmazott, amit az efféle birodalomépítős játékok receptje előír: felfedezést, kolonizálást, fejlődést és háborút. A játékmenet a körökre osztott és a real-time stratégiák szerencsés hibridjének köszönhetően vetekedett a nagy riválís Master of Orionéval, a lens flare-ekkel és egyéb effektekkel fűszerezett grafika és az elektronikus zene pedig verte is a konkurenseket. Hihetetlennek tűnik, hogy a második rész – amely minden tekintetben felülmúlta az első Imperium Galacticát – már ötéves...

...10 éve: Reunion

A Digital Reality elődje, az Amnesty Design is büszkélkedhetett egy űrstratégiával, amely 1994-ben jelent meg PC-re, egy évvel később pedig Amigára is. A Reunion hasonló erényekkel bírt, mint a nem hivatalos folytatásaként számon tartott Imperium Galactica játékok, korához méltó grafikája és bár nem kimagasló, de mindenképpen korrektnek nevezhető játékmenete és története nem hozott szégyent a műfajra. Sajnos akkoriban inkább a tisztán real-time stratégiák felé fordultak a játékosok, ezért sem lett akkora siker, mégis büszkék lehetünk rá – már csak azért is, mert a játék zenéjét többek között kedvenc DVD-szerkesztőnk, Chris komponálta.

(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu/)

...15 éve: Rátkai-játékok

Idörégész, Bosszú, Új Vadnyugat I-II – ismerős nevek? A 80-as évek végén egy generáció gyötörte Rátkai István képekkel illusztrált, szöveges kalandjátékait, vagy ahogy akkoriban neveztük, „Rátkai átkait". A mai napig játékkészítéssel foglalkozó fiatalember önerőből adta ki C64-es programjait (a kiadóként megjelölt Selindek Software Studio őt takarta), amelyek igen nagy népszerűségnek örvendtek a legális játékokat gyűjtők körében is (a 80-as évek végén még nem volt szoftvervédelmi törvény, büntetlenül lehetett kalózkodni). A Rátkai-szoftvereket nem funkcionális grafikájuk, inkább remek történetük és összetett fejtörőik miatt kedveltük – akár az űrben, akár a Távol-Keleten játszódott a cselekmény, alaposan megdolgoztatta a szürkeállományt –, továbbá amiatt a nem elhanyagolható fegyvertény miatt, hogy magyar szövegek jelentek meg a képernyőn. Bizonyára minden, akkoriban felcseperedett játékőrült szívesen emlékszik vissza a kalandok egyszerű parancsaira (NYIT AJTÓ, VÁG KÉS KÖTÉL, és hasonlók), és talán még a programvédelemként szolgáló példamondatokra is – amelyek viszont csak a gyári verziók borítóin voltak elérhetők.

(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)

...20 éve: Tihor-játékok

Nem Rátkai István volt az egyetlen, aki játékírásra adta a fejét a C64 fénykorában. A sok lelkes amatőr közül Tihor Miklós nevét kell kiemelni, már csak azért is, mert kisebb életművi kalandjátékot hagyott hátra a 80-as évek közepén. A Dracula Adventure, a Western Adventure és a Disktolvaj nem ütötték meg a későbbi Rátkai-programok nívóját, de rövidségük és a C64-hez mérten is primitív – leginkább karakteres – grafikájuk dacára remekül el lehetett szórakozni velük. Ma már nosztalgiázni sem nagyon vesszük elő a Tihor-

A magyar PC-s játékfejlesztés első igazi nagy dobása

játékokat, de húsz évvel ezelőtt sokat jelentettek a C64-tulajdonosoknak. Miklós egyébként azóta könyvkiadásból él, ő alkotta meg az első magyar levelezős szerepjátékot, a Túlélők Földjét, illetve a gyűjtögetős kártyajáték HKK is az ő nevéhez köthető.

(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)

Képzeljétek ide a Chris által írt zenét: tömör gyönyör!

Mission Impossible: IM2

Végül, illik megemlékezni a régi idők talán legsikeresebb – és egyik legnehezebb – magyar programjáról, amely már 1988-ban megmutatta a feltörekvő programozó-nemzedéknek, milyen az, amikor a honi fejlesztők hozzáértése és egy külföldi, sikeres kiadó lehetőségei egymásra találnak. Az Epyx és a magyar Novotrade gyermekéről, az Impossible Mission 2-ről van szó, amely feladta a leckét a hazai cég játékgyártó részlegének: egy, már akkoriban legendává vált játék folytatását kellett elkészíteniük. A második rész a főszereplőtől és a gonosz tudóstól, Elvintől kezdve a halálos robotokon és csapdákon át a berendezési tárgyakban történő kutakodásig mindent átmentett az elődből, amit szeretni lehetett, de néhány új tárgygyal és robottipussal még élvezetesebbé és gazdagabbá tette a játékmenetet. A nyolctornyú titkos bázisban magnószalagok után kutató, Elvin gépeit aknákkal és liftvezérlőkkel kijátszó főhős próbatételei méltán szolgáltak rá a játék címére. Külön érdekesség, hogy a játék „természetesen" kiszivárgott a fejlesztőktől, és Magyarországon még a megjelenés előtt megvolt mindenkinek – de mégsem lett belőle Half-Life 2 méretű botrány.

Stöki

www.pcguru.hu

HardWare SoftWare HardWare SoftWare
levion@levion.hu www.levion.hu
LEVION
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
Új és **használt**
számítógépek, alkatrészek eladása, vétele, beszámítása, javítása.
XIV. ker. Erzsébet királyné útja 49.
Tel.: 252-17-64 Tel/Fax: 422-02-57
Nyitvatartás: H-P: 10-19, Szo: 10-14

ATI X800XL **63.960** 79.950 !! X850XT **95.200** 119.000
9550 XT **16.760** 20.950, 9550 128 bit **11.680** 14.600
PCIe GeF6800GT **76.400** 95.500 6600GT **32.960** 41.200
SecureDigital 512M: **7.800** 9.750 1GB: **14.400** 18.000
PenDrive USB2 512M: **6.960** 8.700, 1G: **13.800** 17.250
16x DVD-írók: LG 4163 és NEC 3520 **10.200** 12.750
Logitech MX1000 **13.560** 16.950 MX310 **4.960** 6.200
3év garanciás HD-k Samsung 80G 8M **10.960** 13.700
160 G SATA **17.360** 21.700 200 G 8MB **19.960** 24.950
Maxtor SATA 300G **36.960** 46.200 200 G **19.520** 24.400
WD Raptor 10000 ford. 5 év gar 73 GB **34.200** 42.750
AMD Athlon 64 S 939 OEM 3000+ **25.840** 32.300
P4 BOX 3.2GHz/1033FSB/2MB cache **42.800** 53.500
Kingston 256 MB 5.200 6.500 **512 MB 9.960** 12.450
Chieftec -25% pl. Dragon ház (360W) **17.600** 22.000
tápok: 300W **5.600** 7.000 460W silent **15.600** 19.500
Kingmax, Corsair, Enermax, ZALMAN tuning
Új szolgáltatásunk: konfigoknál +3%: másnapi garancia
Fekete: nettó ár Piros: bruttó ár Az akciókról, aktuális árakról a WEB-oldalon, telefonon, illetve az üzletben kap felvilágosítást !
A konfigurációk javaslatok, ötletek, bármilyen gépet megépítünk !

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69.
Tel: 413-0450
H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

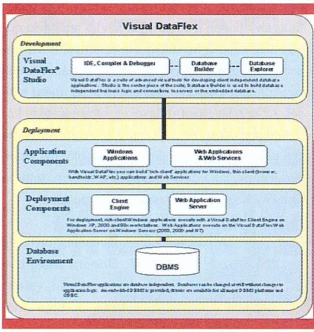
Sulinet expressz
A SULINET MÁR MINDENKIÉ !
Tetszőleges konfigurációk sulinetes alkatrészekkel.
Segítünk a legjobb megoldás kiválasztásában

Sirius Plus (közepes irodai, otthoni) **53.280** 66.600
(AMD 2400+, 256 MB, 80 GB, CD, VGA, hang, LAN, AGP)
Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) **68.320** 85.400
(AMD 2600+, 256 MB, 80 GB, DVD, ATI 9550, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **81.960** 102.450
(Gigabyte 7NFRZ, AMD 2800+, 256 DDR, 80 GB HD, CDRW+DVD, Radeon 9550XT, 5.1 hang, Deer ház 300W)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **121.560** 151.950
(NF3 lap, Athlon64 2800+, 512/400 DDR Kingmax, 120 HD CDRW+DVD, GeForce 5900XT, 5.1 hang, Deer ház 350W)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **133.320** 166.650
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8IPE100G, P4 3.0GHz Prescott)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **171.960** 214.950
(Gigabyte K8NF9 NForce4/939, **Athlon64** 3000+,1GB DDR Brand, 160 GB SATA, 16x DVD±RW **2 layer**, GeF6600 GT PCIe, 7.1 audio, Chieftec midi 360W, Logitech Cordless Opt.)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **183.960** 229.950
(ld.Sirius 3 Max, Gigabyte 8I915P, P4 3.2 LGA, 6600GT PCIe)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **439.600** 549.500
(Asus A8N-SLI deluxe, AMD Atlon 64 3500+, 2 GB RAM, 36GB WD Raptor 10k rpm + 300GB SATA2, Pioneer 109D, **2x GeForce 6800GT**, Chieftec ház 460W, Logitech Mx1000)

GIGABYTE TECHNOLOGY
NF4! K8NF-9 **21.880** 27.350
K8NUltra-SLI **31.400** 39.250
GV-3D1 szett **115.960** 144.950
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), **akciókkal**

TFT-akciók (3 év garancia!)
Acer 15" 36.520 45.650
Acer 17" 45.960 57.450
Samsung 19" 8ms **85.960** 107.450
és még jópár akciós modell

Tetszőleges konfigurációk 3 év garanciával
munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
ingyenes összeszerelés, teszt, telepítés !!!
Színes másolás, nyomtatás A3+-ig
A4-es bruttó 120 Ft, 100 oldaltól 100 Ft !!



Visual DataFlex
A hatékony adatbázis fejlesztő eszköz
Ingyenes 30 napos teszt verzió !
NEXT Software Kft
1119 Budapest, Andor u. 60
www.nextsoftware.hu,
www.dataflex.hu
nextsw@nextsw.hu

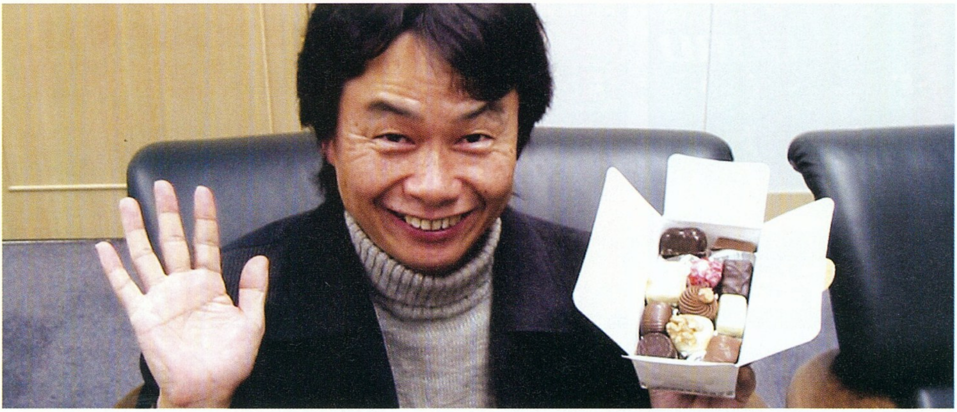
AQUA computer
Belváros
Tel: (1) 322-46-58
Asia Center
Tel: (1) 688-90-24
Buda
Tel: (1) 279-11-86
www.aqua.hu

Gembird 5.1 Fejhallgató
USB csatlakozóval
4.992 Ft

Creative Muvo Sport
256MB MP3 lejátszó
28.500 Ft

Linksys WRT54G
broadband router
19.250 Ft

17" Samtron 73V
LCD Monitor
56.900 Ft



Shigeru Miyamoto A mester

írta · Hancu

Bár rovatunk már több mint három éve fut, csak most jutottunk el addig, hogy bemutassuk azt az embert, aki valószínűleg a legnagyobb befolyással volt az elmúlt évtizedekben a játékfejlesztésre. A japán úriembernek közvetlenül soha nem volt köze a PC-s világhoz, mégis illendő minden széleskörűen tájékozott PC-s játékosnak ismernie a nevét...

Shigeru Miyamoto 1953-ban született Kyoto egyik külvárosában. Miyamotoék nem voltak igazán jól eleresztve anyagilag, a családnak nem volt sem autója, sem tévéje. Igazi ünnep volt a kis Shigeru számára, amikor havonta egyszer bevonatoztak a városba vásárolni és mozizni. Shigeru a többi japán gyerekhez hasonlóan hamar a manga és az anime fanatikus rajongója lett, és annak ellenére, hogy nem volt kiemelkedő tehetsége a rajzoláshoz, eldöntötte, hogy ha törik, ha szakad, illusztrátor lesz belőle. A természet adta adottságokat vasszorgalommal helyettesítve felvételizett a Kanazawa nevű helyi iparművészeti főiskolára, amit jó néhány félévismétlés, és szakirány-váltás után végül ipari formatervezés szakon végzett el '75-ben. A főiskola után két évet dolgozott különféle japán cégeknél, ahol telefonkészülékeket és egyéb elektronikus berendezéseket tervezett – mígnem '77-ben az apja beajánlotta őt egy régi barátja cégéhez. A barát Hiroshi Yamauchi volt, a cég pedig a Nintendo...

„Ha egy játék megjelenési dátumát elhalasztják, attól a játék még lehet jó. De egy rossz játék végérvényesen rossz marad...” – Shigeru Miyamoto

Az óriásgorilla és a vízvezeték-szerelő

A Nintendónál Shigeru eleinte az iskolai végzettségének megfelelően az új, TV-re köthető elektronikus játékok kinézetének, csomagolásának tervezésével foglalkozott. A japán játéktermeket és otthonokat elözönlő lövöldözős és autóverseny-játékok gyakorlatilag mind ugyanolyanok voltak, a Nintendo verziói azonban Miyamoto kreatív ötleteinek hála, kiemelkedtek a tömegből. A Blockbuster című akciójáték például a jobb és balkezesek számára egyaránt használható konrollere, a Racing 112 a kormánnyal irányítható autói miatt lett népszerű. 1980-ban a Nintendo frissen megnyílt amerikai leányvállalata egy elhibázott piackutató akció után háromszor annyit rendelt a japán anyacégtől a Radarscope című űr-lövöldözős játékautomatából, mint amennyit el tudott adni. Kétezer darab, méregdrágán legyártott kabin maradt a Nintendo nyakán, amibe sürgősen valami játékot kellett pakolni. Hogy minél hamarabb kész legyen, nem a szokásos módszert követték, hogy maguk a programozók tervezték meg a játékot, hanem Miyamotónak (aki a programozáshoz a mai napig nem ért) kiadták, hogy találja ki, milyen legyen a játék, hogy a programozóknak csak kódolniuk kelljen. A játéktörténelemben először fordult elő, hogy külön designer tervezze meg a játékot! Shigeru gyerekkorának kedvenc filmjeiből (A szépség és a szörnyeteg, King Kong, Popeye) merített ihletet, amikor megtervezte a Donkey Kongot. A játék roppant egyszerű volt, egy állványzaton kellett felfelé haladni a főhőssel, átugrálva (innen a Jump-Man név) a tetőn álló gorilla által hajigált hordókat. Ha felértünk a háromszintes épület tetejére, győztünk, kiszabadítottuk elrabolt barátnőnket – és kezdődött az egész elölről. Az ugrálás, mint reflexeket, ritmusérzéket követelő játékelem, és az, hogy a játéknak története (ha primitív is), és karakteres szereplői (ha kidolgozatlanok is) voltak, hatalmas sikerré tette a Donkey Kongot, a világ első platformjátékát.

A közönség és a Nintendo folytatást követelt, Shigeru pedig boldogan vetette bele magát az új feladatba.

A '82-ben bemutatkozó Donkey Kong Jr. megfordította az előd alapfelállását: ezúttal Donkey Kongot tartotta fogságban az időközben Mariónak keresztelt régi főszereplő (a Nintendo of America által bérelt raktár tulajdonosáról nevezték el), és testvére, Luigi. Donkey Junior, az új főhős már tudott köteleken lengedezni is – a játék pedig ismét meghódította Japán játéktermeit.

Ekkoriban már javában dúlt az otthoni konzolok első háborúja, amiben Japánban olyan, nálunk alig ismert gépek versengtek, mint a Commodore Max Malachite-ja, a Bandai által forgalmazott Intellivision, a Sega SG-1000-ese, a Tomy Pyu-Ta, és az Epoch Cassette Vision. A játéktermi gépeivel már híressé vált Nindendo úgy érezte, van keresnivalója ezen a piacon is, és '83 júliusában piacra dobta a Famicomot (nálunk Nindendo Entertainment System, azaz NES néven lett ismert). A két Donkey Kong játék mellé kellett még egy húzócím, amit természetesen ismét a lassan sztárstátuszba emelkedő Miyamotóra bíztak. Az újabb forradalmi platformjáték, a Mario Bros Mariót és Luigit helyezte vissza a főszereplő posztjára, oldalra scrollozó képernyővel, és aránylag kidolgozott sztorival hódított. Nagy újdonsága a kor játékaihoz képest az volt, hogy a minél magasabb pontszám elérése mellékes feladattá zsugorodott – az elsődleges cél a történet végigjátszása, a főellenfél legyőzése volt, ahol a játék véget ért.

Most kicsit gyorstekerés üzemmódba kell váltanunk, ha bele akarunk férni a rendelkezésre álló oldalszámba (különben sem biztos, hogy a különféle Mario-folytatások részletes taglalása a legérdekesebb Miyamoto életművében). Shigeru minden új Nintendo-gép megjelenésére új, forradalmi folytatást készített, melyek esetenként tízmilliós példányszámokban keltek el. Ezek közül is kiemelkedik az N64-re készített Super Mario 64, az első 3D-s platformjáték, aminek a kamerakezelését máig etalonnak tartják. Mario, a kopaszodó, negyvenes olasz vízvezeték-szerelő meghódította a világot, mozifilm készült belőle, nem beszélve a rettentő sok (a mobygames.com online játéklexikon 75 darabról tud) játékfeldolgozásról.

Az ifjú elf megmenti a világot

Tekerjük vissza az időt '86-ba! Miyamoto ekkor már túl volt az első Super Mario Brothersen, lefektette a platformjátékok alapjait – és úgy gondolta, ideje más stílusokban is körülnéznie. A tündérmesék világából táplálkozva felépítette Hyrule világát, elszórt benne tengernyi kalandot, és a közepébe beledobta Linket, a fiatal elfet, és az őt irányító játékost. A Legend of Zelda nem volt az első RPG-kalandjáték, de az első játék volt, ami teljes szabadságot adott a játékosnak abban, hogy mit csinál, merre megy, hogyan oldja meg a feladatokat – a mai szabad játékmenetű slágerprogramok (GTA és társai) őse! Szintén az első játékok között volt, ahol el lehetett menteni a játékállást – ez azt is jelentette, hogy a játékidő sokkal-sokkal hosszabb, a játékélmény pedig mélyebb lehetett, mint az addigi programoknál. Bár félő volt, hogy a játékosok nem tudnak mit kezdeni az ölükbe hullott nagy szabadsággal, a játék ismét csak őrületesen nagy siker lett. '90-ben a Nintendo of Americának 200 (!) embere volt csak arra, hogy a Zelda-játékokban elakadt játékosoknak segítsenek telefonon. Igen, játékoknak: a Zelda is sorozattá bővült, először a gamerankings.com statisztikái szerint minden idők legmagasabb játéksajtó-beli átlag-értékelésével (98,4%) rendelkező Ocarina of Time, aztán a Majora's Mask, majd a Wind Waker hódította meg a Nindendo-tulajok szívét.

A Jolly Joker

A Nintendo főnökei hamar rájöttek, hogy nem érdemes Miyamoto tehetségét arra „pazarolni", hogy egy-egy játékot készít évekig, így kiemelték a játékrészleg élére, amolyan kreatív mindenesnek. Shigeru így évek óta – amellett, hogy mindig van egy saját, projektje – a Nintendo összes fontos projektjét felügyeli, tanácsot ad, ellenőriz a Pokémontól a Pikminen át a Metroidig mindenhol. Emellett fontos szerepe van a Nintendo új konzoljainak (DS, Revolution) megtervezésében is. Következő nagy dobása az új Legend of Zelda lesz – kíváncsian várjuk, a mester mivel lepi meg ezúttal a világot…

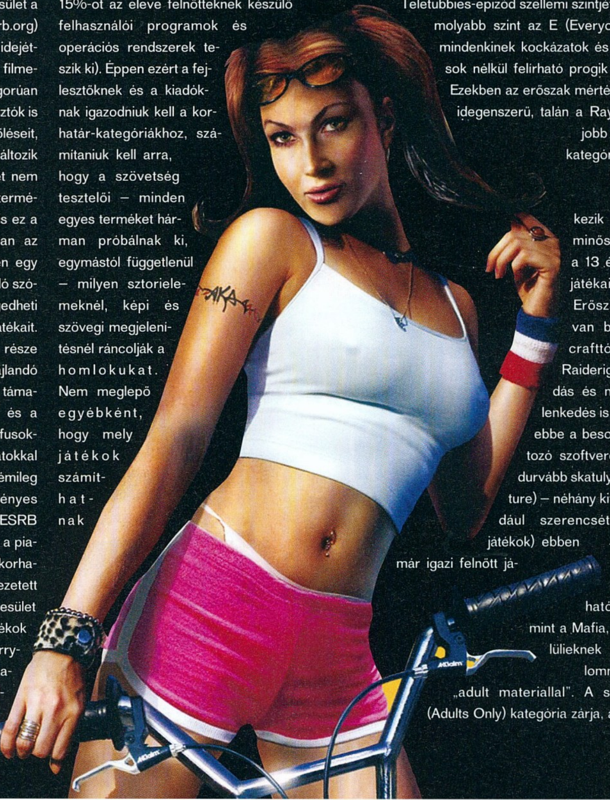
Rovatunkban körülbelül két éve volt már szó a játékok korhatár-rendszeréről és a kiskorúak védelméről a játékok káros pszichés hatásaival szemben, most azonban újra aktuálissá vált a téma. A korhatár-kategóriákat kezelő szervezet, az ESA ugyanis bevezetett egy új kategóriát, és ezzel nagyjából egy időben derék amerikai honatyák újabb ritka ostoba javaslattal álltak elő..

Rendszer a lelke mindennek

A játékgyártók körében ma bevettnek számító ESRB (Entertainment Software Rating Board, az-az Szórakoztató Szoftverek Értékelőtáblája) korhatár-kijelölő rendszer alapjait az amerikai Interaktív Digitális Szoftveregyesület, az IDSA (Interactive Digital Software Alliance) fektette le a '90-es évek közepén. Akkoriban a játékpiac méretei már igencsak indokolttá tették az effélе eligazítást, aminek később az ESA (Entertainment Software Association, azaz Szórakoztató Szoftverek Szövetsége) vette át a gondozását. Az egyesület a korhatár-kategóriák (honlap: http://www.esrb.org) kijelölésekor a mozifilmeket értékelő, kissé idejétmúlt MPAA-skálát vette alapul, azonban a filmeseknél talán rugalmasabban és kevésbé szigorúan kezelte azt – mint ahogy (egyelőre) a fogyasztók is komolyabban veszik a filmek korhatár-jelöléseit, mint a játékokét (bár Amerikában gyorsan változik ez a helyzet). Példának okáért, a szervezet nem kötelez(het)i ESRB-auditra a játékgyártók termékeit, csak egy lehetőséget nyújt – legalábbis ez a hivatalos álláspont. A valóságban azonban az ESRB-plecsni gyakorlatilag nélkülözhetetlen egy játék forgalmazásakor, magára valamit is adó szórakoztató elektronikai szoftvercég nem engedheti meg magának, hogy ne soroltassa be a játékait. Ennek oka az, hogy a nagykereskedők jó része csak ESRB-jelöléssel ellátott játékokat hajlandó forgalmazni, ráadásul a korhatár-nélküliség támadási felületet nyújtana a konkurenciának, és a gyermekek tisztasága felett kivont paragrafusokkal és médiahiszti... oppardon, sajtóhadjáratokkal őrködő érdekvédő csoportoknak. Így – némileg kényszerűségből – létrejött egyfajta kényes egyensúly a játékpiaci szereplők és az ESRB atyaúristenei között, és a szervezetnek hála, a piacon is kialakult egy általános kép az egyes korhatárokat illetően. (Megjegyzem, hosszú út vezetett idáig, alig öt évvel ezelőtt ugyanis az egyesület még irreális szigorral osztályozott, a játékok 70%-át – például az igazán ártatlan Larry-szériát – M, azaz 17 éven felülieknek szánt kategóriába sorolva.) Azóta, néhány kisebb túlkapástól eltekintve, az ESRB-rendszer vígan és korrekten működött (ami például a mozi-ipar MPAA-skálájáról nem mondható el), de mint az újabb kategória bevezetése jelzi, készítői maguk sem gondolták tökéletesnek.

Korhatáresetek

Az ESA döntése tehát elég nagy presztízsértékkel bír, gyakorlatilag ez a szövetség határozza meg a mindenkori játékipar korhatár-szemléletét – a konzolos játékok 100%-át és a PC-s játékipar kb. 85%-át látják el ESRB-jelöléssel (a maradék 15%-ot az eleve felnőtteknek készülő felhasználói programok és operációs rendszerek teszik ki). Éppen ezért a fejlesztőknek és a kiadóknak igazodniuk kell a korhatár-kategóriákhoz, számítaniuk kell arra, hogy a szövetség tesztelői – minden egyes terméket háromszor próbálnak ki, egymástól függetlenül – milyen sztorielemeknél, képi és szövegi megjelenítésnél ráncolják a homlokukat. Nem meglepő egyébként, hogy mely játékok számítanak ejnye-bejnyére: azok, amelyeknek a témája túl felnőttes (például nácikat kell benne irtani), amelyek trágár szavakat, túlzottan naturális erőszakot vagy erotikát mutatnak be, amelyekben alkoholt és kábítószert fogyasztanak (ha ez ráadásul öncélú is, még vastagabban fog az ítészek ceruzája), és amelyek politikailag nem korrektek. A legenyhébb kategória az EC (Early Childhood, vagyis korai gyerekkorban ajánlott játék) – ezekkel 3 éves kortól bárki szórakozhat, tökéletesen ártatlan és ártalmatlan szoftverek, bár ritkán verik egy Teletubbies-epizód szellemi szintjét. Eggyel komolyabb szint az E (Everyone), azaz a mindenkinek kockázatok és mellékhatások nélkül felírható progik kategóriája. Ezekben az erőszak mértéke enyhe és idegenszerű, talán a Rayman a legjobb példa az E-kategóriás játékra. Nagy ugrással következik a T (Teen) minősítés, amely a 13 éven felüliek játékait takarja. Erőszak itt már van bőven Starcrafttól a Tomb Raiderig, káromkodás és némi meztelenkedés is előfordul az ebbe a besorolásba tartozó szoftverekben. Még durvább skatulya az M (Mature) – néhány kivétellel (például szerencsétlen Larry-játékok) ebben már igazi felnőtt játékok találhatók, olyanok mint a Mafia, 17 éven felülieknek szánt tartalommal, sok-sok „adult materiallal". A sort az AO (Adults Only) kategória zárja, amely mind-



össze egy évvel növeli a korhatárt az M-hez képest (tehát 18 éven felülieknek javasolják az AO-s játékokat), viszont ez az, amit minden kiadó el szeretne kerülni, hiszen e cikk írásának pillanatában mindössze másfél tucat program viseli ezt a „bélyeget", és egytől egyig „strong sexual content", azaz durva szexuális tartalom miatt kapták meg a pecsétet (ismerősek lehetnek közülük a Wet – The Sexy Empire, illetve a legújabb Larry-játék, a Magna Cum Laude vágatlan verziója). Az imént felsoroltak mellé jött alig egy hónapja egy új minősítés, az E10+.

Tízen Túliak Társasága

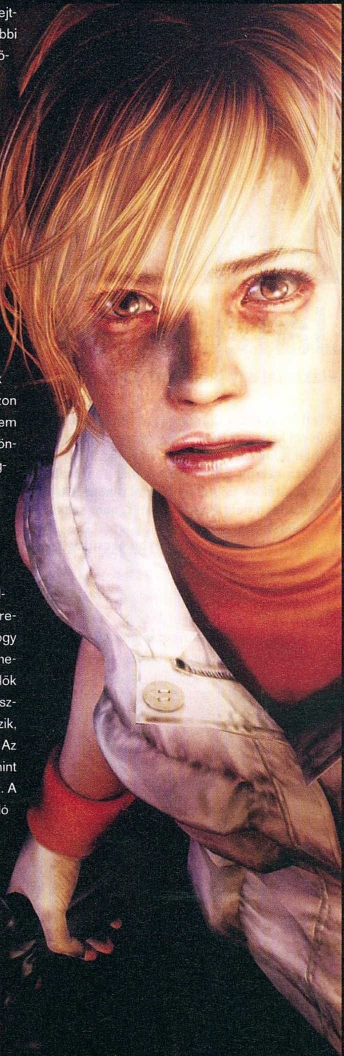
A friss jelölés (amelyet egyelőre még csak tíz játék visel) időszerű volt már: az E és a T kategóriák között ugyanis túl nagy volt a távolság. Egészen pontosan 7 év, ráadásul 7 olyan év (6-13 éves korig), amikor a gyerek lelki fejlődését tekintve különösen befolyásolható életszakaszban van. Éppen emiatt az eddigi T-játékok között akadt jó néhány, amely csak picivel csúszott le az E-ről, mivel az ESA bírálói a „play safe", azaz a biztonsági játék elvét követve inkább nem kockáztatták meg az E-t – holott a játékkal akár egy tízéves gyerek is remekül elszórakozhatott anélkül, hogy érzelmi nyomorékká vált volna. Főleg sportjátékok, ártatlanabb stratégiák és kalandok kerültek így a magasabb kategóriába – ezek után talán nem meglepő, hogy nem a szülők és az érdekvédelmi csoportok, hanem a kiadók nyomására született meg a finomított skála. Bár az eddig értékelt játékokat nem minősítik újra az ESA emberei, a 10 éven felülieknek szánt E10+ kategória a jövőben lehetőséget teremt arra, hogy egy kosárlabdaprogram ne kerüljön egy kalapba a Call of Dutyval. Így a szülők is könnyebben, több játékból tudnak majd válogatni 10 és 13 év közötti gyerekeknek, és vélhetőleg a kiadók is többet adnak el az E10+ pecséttel ellátott progikból, mintha T betű díszelegne a játékok dobozain. Mindenki örül – még lapunk is, mert végre ésszerű, a játékpiac érdekeit is néző intézkedésről számolhat be a játékokkal kapcsolatos gyermekvédelem amúgy hajmeresztő ötletekre igencsak hajlamos területéről.

Játszani is engedd

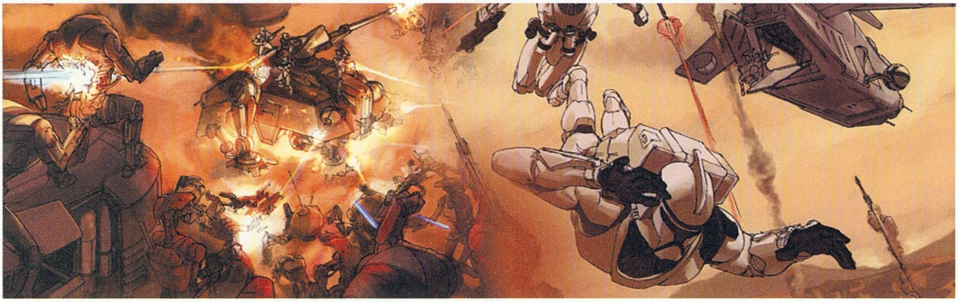
Azonban, ahogy az amerikai filmekben mondják: van a jó módszer és a tengerészgyalogos módszer. A Nagy Halászlé túloldalán mindig akad néhány viszkető homloklebenyű szerencsétlen, aki változtatna azon, ami működik. Még el sem felejtettük Joe Lieberman amerikai szenátor legutóbbi Postal-ellenes hadjáratát (amelynek köszönhetően Washington államban meghozták azt a törvényt, ami kimondja, hogy 500 dolláros bírsággal büntethető, aki 17 éven aluliaknak értékesít erőszakos játékokat, viszont nem sújtja ehhez hasonló törvényi korlátozás az erőszakos könyveket és a filmeket), máris itt az új csapás, szintén Washingtonból. Okos képviselők és néhány őket támogató rendőr ugyanis egészen megdöbbentő törvényjavaslattal álltak elő: azt szeretnék, ha egy paragrafus az erőszakos játékok íróit és tervezőit tenné felelőssé azokért a tettekért, amelyeket a játékosok a programok hatására elkövetnek – a javaslat szerint a 17 éven aluliak nem lennének hibáztathatók ilyen esetekben. Azon túl, hogy a javaslat önmagában több, sehova nem vezető kérdést vet fel (a legkézenfekvőbb: ki dönti el, és mi alapján, hogy mely tetteket visz véghez valaki játékok hatására, és melyeket nem?), egyszerűen röhejes, és tökéletesen jellemzi a jenkik konzervatív felének gondolkodásmódját. A javaslat analógiájára el kell ítélni a kínaiakat a puskapor feltalálásáért, ha egy gyerek lőfegyverrel él vissza, ha pedig felgyújt egy házat, csakis a tüzet feltaláló ősembereket hibáztathatjuk. Nem először történik meg, hogy a szabadság hazájában bűnbakot keresnek ahelyett, hogy kimondanák, ami nyilvánvaló: a szülők felelőssége szűrni mindazt, amit gyerekük tapasztalhat – és ez a tévéhíradóra éppúgy vonatkozik, mint a számítógépes vagy videojátékokra. Az ESRB-rendszer ebben segít, ugyanakkor – mint láttuk – a játékpiac érdekeit is tiszteletben tartja. A washingtoni törvényjavaslat és az ahhoz hasonló próbálkozások viszont csak ártanak: hamis védelemérzetet adnak a szülőknek, a kiadókat és a fejlesztőket viszont csak értelmetlenül szivatják.

Bízzunk benne, hogy hazánkban még sokáig nem jut eszébe valamelyik politikusnak, hogy ilyen módszerrel tegyen szert olcsó népszerűségre – mert nem kétlem, hogy előbb-utóbb ez is meg fog történni...

Stöki



Miért venne egyszerű mobiltelefont, ha az áráért zsebirodát is kap?
80 000 Ft +áfa
Xplore Smartphone
kártyafüggetlen okostelefon beépített kamerával, ajándék bőrtokkal és headsettel
CPU: Motorola Dragon Ball 33Mhz
SD RAM: 16MB
Kijelző: 2,2"D-TFD LCD
Felbontás: 160x240, 260K colors
Operációs rendszer: Palm OS 4.1.2
USB (+soros) csatlakozó: PC-hez (RS232)
Beépített kamera: max:320x240 pixel
GSM rendszer: GSM 900/1800/1900
infra port, headset, bőrtok
Akkumulátor: Lithium Polymer 850mAh
Méretek: 48mm x 100mm x 21,1mm
Tömeg: 105g
TRENDEX
1116 Budapest, Barázda u. 38.
tel.: 885-7132



Játékmentőöv

írta • Tika

Elakadtál egy játékban? Segítünk!

Mivel örvendetes módon egyre több kérdés érkezik hozzánk (hát igen, Tikában lehet bízni...!) úgy gondoltuk, néhány szabályt lefektetünk a Mentőövvel kapcsolatban, hogy kezelhető maradjon a levélözön. A problémával foglalkozó leveleket a mentoov@pcguru.hu címre küldhetitek. A levélben mindenképpen legyen benne, hogy melyik játékról van szó (ha tudnátok, hány levél érkezik e nem elhanyagolható adat nélkül...), és lehetőség szerint a probléma minél pontosabb leírása (a „negyedik pályán nem tudok átmenni" típusú panaszokkal nem sokat tudunk kezdeni). Warez játékok telepítése, serial numberek, crackek ügyében ne is próbálkozzatok, ilyesmivel kapcsolatban nem tudunk segíteni. Ha egy kérdésre e-mailben nem érkezik válasz, nem szükséges egymás után ötször, egyre jobban felháborodva elküldeni a kérdéseket – az újságban lesz benne a válasz.
Ui. Mivel a mostani Mentőövbe becsúszott egy hirdetés, helytakarékossági okokból az azonos játékhoz tartozó kérdéseket összevontuk.

Weird War

Sok kérdés érkezett előző számunk teljes játékával kapcsolatban, többek között Mr. Valaki, Peti és Zeppelin érdeklődtek. Következzen az összesített kérdéslista:

1. Amikor megkér a festékárus, hogy vigyek a szamarának szénát, azt honnét lehet megszerezni? És melyik a szamara?
2. Hogyan lehet leállítani Dzsaffar levelezését a nejével?
3. Amikor beszéltem Hasszánnal az oázisban, akkor utána visszamentem a kikötőbe, de Fatima sehol. Mit kell csinálni?
4. Amikor megkér a fakír, hogy szerezzek neki kígyóhoz hasonlító dolgot, akkor mit kell odavinni neki? Mert nekem van egy mérgeskígyóbőröm, szerintem azt kell használni, de nem tudom hogyan.
+1. Találtam egy kis hibát a játékban, amit kihasználhatunk. Amikor a tengeralattjárón vagyunk, és megöltük azt a három embert, ne nyissuk ki az ajtót, ami a fogolyhoz vezet, hanem csak kattintgassunk a fogolyra, és így folyamatosan kapunk XP-t. Így sokáig fel lehet tápolni az embereinket – csak később erős utászok jöttek rám, lehet, hogy a csalás miatt?

1. Az oázis a nagy térkép 4. oszlop 5. sorának koordinátáin található. A kétpúpú tevét (Leont) ott lehet felszedni, de csak akkor, ha valamelyik kereskedőtől vettünk cukrot. A piac térképén a bal felső sarokban keressétek a kereskedő házát, oda van kikötve a szamár. A szalma, pontosabban szalmazsák az oázisban, a felső nagy épületben van.
2. Ha már érdeklődtél a kocsmában az araboknál, akkor találod meg a Döglött Teve fogadó környékén a nőt az egyik ház előtt. A levelezést úgy lehet leállítani, ha levélváltás után a kocsmában lezajlik az a párbeszéd, hogy munkaerőhiány van. A Döglött Tevében a kocsmárostól megszerezhető üstöt az oázisban a híradóskatona javítja – ez a mozzanat a tengeralattjáró javításához később nélkülözhetetlen.
3. Az oázisban kártyázó kereskedők vezetője fedi fel Hasszánt (dumáljunk, menjünk el, jöjjünk vissza, és ott álldogál majd a kereskedők mellett). Ha megvan Hasszán, ő bejelöli a térképen a kripta helyét, ahová a németek mentek. Ezután Fatimának vinni kell egy gyöngysort (az oázisban kártyázó kereskedőktől lehet venni), s ekkor újra beszélhetsz Hasszánnal, aki elmondja a kripta kinyitásához szükséges jelszót.
4. A kriptában lévő papirusztekercs a horgászengedélyhez szükséges, a horgászengedély a muréna kifogásához, ami a szárított kígyóbőrrel (a piaci tökárus közelében keresgéld) kombinálva a fakírt teszi boldoggá. A horgászbot egyébként az U-boot lefestéséhez is szükséges. Megjegyzések: Az oázis alatt kettővel lévő romoknál a lámpást (rom bejáratánál) csak akkor dörzsöljük meg, ha a teve már velünk van, különben súlyproblémáink lehetnek.
+1. A Peti által vázolt cheat valóban jó, az utászok pedig attól függetlenek, tehát nyugodtan használható...

Spellforce

Ezúttal is sok kérdés érkezett a Spellforce-szal kapcsolatban, ezúttal Zolee, Peti, Pötty Szösz és Norbi elakadásán segítünk.

1. Az első szigeten Greyfellben van pár barlang és sírkő, ahol valami suttogást hallok. Van ennek jelentősége?
2. A második pályán Liannonban van északon egy rész, ami kapuval van elválasztva tőlem. Egy piros kőkulcs kell hozzá. Azt honnan tudnám megszerezni?
3. Hány szint van összesen a játékban?
4. Az Echoes mellékküldetésben pontosan hol találom meg a külditárgyakat?
5. A The Rift helyen egyszerűen nem tudom legyőzni az orkjaimmal a démonokat, mert mindig újra jönnek. A karakteremmel már eljutottam Ulatherhez, de egyedül nem tudtam megölni. Nem tudnátok valami tippet adni ez ügyben?
6. Segítsetek az öröktűz kövek keresésében, eddig csak kettőt találtam. Kérlek nevezzétek meg a feltalálási helyeket!
7. A Stoneblade Mountain nevű pályán van az a nagy szikla, amin a három szimbólum van. Milyen sorrendben kell megérinteni a szimbólumokat?

1. Lásd lejjebb az Echoes című küldetés leírását, ahhoz kapcsolódnak ugyanis.
2. Emlékeim szerint Shielben a főküldetés

szála vezet oda. Nevezetesen a haldokló (megmérgezett) kapitánynak speciális ellenszerre van szüksége, amelyet Shan Muir csak úgy tud előállítani, ha átmegyünk ezen a kapun. Az északi részen strázsáló őr fogja majd odaadni a kulcsot.

3. Húsz.

4. Az Echoesban először beszélni kell Sandorral a suttogó kövekről. Aztán Gorannal, majd vissza Sandorhoz, és ezután Shin Tar Guan sírhelyét meglátogatni (Greyfell nyugati szélén a második hegyláncnál), nevezett egyént legyűrni, a könyvét felmarkolni. A könyvet mutasd meg Gorannak, aki Dariushoz küld Liannonba, és már viheted is a jutalmat.

5. A démonok újratermelődése addig nem áll meg, míg a fészkeiket le nem rombolod (szám szerint hármat). A szörnytermelés egyébként a pályára lépéseddel indul, tehát a gyorsaság a lényeg. Építs bázist, amit tornyokkal és a hősöddel védj, miközben küldj nagy (cirka 40 fős) seregeket a fészkek lerombolására.

6. Eloni: Fafna, Leafshade: Fire Skeleton, Southern Windwalls: Zyrafyr, Farlom's Hope: Fyrmir és Faurung, The Rift: Ulather.

7. Szem-vér-kéz-kéz-vér-szem (1-3-2-2-3-1).

Rebels

Kedves Guru!

János vagyok és szeretném a segítségeteket kérni a Rebelsben. Ott akadtam el már az első küldetésen, hogy meg kell keresni az igazgató szobáját, de azt nem tudom, hogy hol van, mert a térkép nem jelöli.

Előre is kösz.

A doktor szobája felett van az őrtoronnyal szemben. A megtalálását csak az a tény nehezítheti, hogy a szintek közti váltáshoz az „R" billentyűt meg kell nyomni, azaz amikor az első blikkre semmibe vezető lépcső tetején megállsz, tenyerelj a gombra.

Republic Commando

Elakadtam a Star Wars Republic Commandóban! Már megöltem egy nagy pókszerűséget aztán mentem előre, de van egy szoba, amin nem tudok átjutni. Bemegyek a csapattal, és egy hang elkezd visszaszámolni 20-tól, majd 20 mp múlva mindenki meghal. Van egy számítógép a szoba közepén, annak használatához 1 percre lenne szükség, de 20 mp múlva meghal mindenki. Mit csináljak, merre menjek?

TaMat

A visszaszámlálás a robbanásig már jóval előbb megkezdődik, nevezetesen amikor a kedves női hang tájékoztat, hogy X perc múlva fejedre omlik a mennyezet. Innentől ne állj le barátkozni, hanem lőj, és rohanj. A teremben ugyanis még minimum másfél-két percre kell, hogy legyél a nagy bummtól, mert a konzol feltörése után még át is kell szaladnod a frissen kinyílt ajtón...

Helló PC Guru Team!

Elakadtam a Republic Commandóban az Overhelming Odds pályán. A feladat: SLICE LIFT TERMINAL, de nem tudom, mit kell csinálni!

Köszi előre is.

A hangárban a liftet vezérlő konzolt kell meghackelni egy durva tűzharc után, és a liften érkező lépegetőbe beszállva szétlőni a generátorokat a dokk ajtajánál.

CHEAT

Act of War

A kódokat egy Enter lenyomása után üthetjük be

Fortknox – $1000

Keyholemaster – Teljes térkép

Brothers in Arms

Játék közben nyomd meg a ~ billentyűt, és a megjelenő konzolba írd be a kódokat:

god – sérthetetlenség

allweapons – összes fegyver

ghost – átjárás a falakon

allammo – maximális lőszer

Hardver mentőöv

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk!

CoreCell és memória

Hello PC Guru Team!

A következő problémával fordulok hozzátok: a gépemben szeretnék memóriát bővíteni. A gépem adatai: MSI 865 Neo2-Pfs alaplap, Celeron 2.8 GHz (133Mhz), Dual üzemmódban 2x256 MB (400Mhz RAM 4:5 szorzóval 166(333)Mhz-en,160GB SATA vinyó, LG DVD-író, Gecube 9600Pro videokártya.

Kérdéseim: 1. Az alaplapon lévő CoreCell chip hogy működik? Mit módosít?

2. A 2x256 (dual-ban) memóriát a sulinet miatt nem tudom kivenni, inkább bővíteni szeretném, de nem tudom hogyan. Tegyek mellé 1 db 512 MB-osat (fog működni a dual mellett?) és később még 1 db 512-est, vagy még pluszba 2x256 duálban, de akkor elfogy a bővítőhely? Előre is köszönöm! Üdv: g

U. i: Ilyen konfigurációval is élvezhető minőségben lehet játszani a Half-Life 2-t ill. a Doom3-at?

Kedves g!

1. Nem módosít semmit, hanem néhány extra beállítási lehetőséggel ruházza fel az MSI alaplapokat. Ezek többek között a Speedster (maximális tuning), Power Pro (energiatakarékos funkciók) és Life Pro (hőmérséklet állandó szinten tartása, ventilátor-monitorozás) szolgáltatások. Ezek kihasználásához az MSI saját programot fejleszt, amelynek neve Core Center. Ennek segítségével Windows alól tuningolhatod és állítgathatod a rendszert (FSB, CPU feszültség, memória feszültség stb.), beállíthatsz riasztási hőmérséklet-értéket (procira, alaplapra és az egész rendszerre külön-külön), figyelheted a ventik fordulatszámát és szabályozhatod is őket. A programot az alaplaphoz mellékelt CD-n találod.

2. Nyugodtan belerakhatsz még egy 512-es modult, így ugyan kicsit csökkenni fog a memóriasebesség a színtiszta duálhoz képest – ám ha engem kérdezel, vegyél nyugodtan még kétszer 256 MB-ot. A bővítőhelyek további hiánya miatt szerintem kár aggódni, 1 GB memória egy darabig elég lesz most neked...

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Videokártya kérdések

Kedves Guru!

1. Szeretnék majd videokártyát újítani. Most Ati Radeon 9600XT 256DDR videokártyám van. Ballagáskor akármilyenre lesz pénzem. Ja, és én csak és kizárólag ATI-t vagyok hajlandó venni. Egyébként egy X800XT 256DDR-re gondoltam. Megéri ezt még ballagáskor is megvenni, vagy inkább valami mást tudnál ajánlani?

2. Miért nem lehet szinte sehol 9800XT-t kapni Magyarországon?

3. Testvérem szerint 1-1,5 év múlva már szinte csak PCI expresses cuccokat lehet majd kapni (ha nem így írják, akkor bocs), így érdemes minél előbb ilyet ismerő cuccokból álló új PC-t venni. Nem tudom, mennyire van igaza, ezért gondoltam, hogy megkérdezlek titeket is. A mostani gépem (2-szer 512 DDR 400 MHz, 3200+ tuningolt Barton, 9600XT256DDR, ASUS A7N8X-E DELUXE Wi-fi edition, Samsung Syncmaster 765MB) jelenlegi gyenge pontja talán a videokártya. Érdemes-e még ehhez az AGP-s géphez megvenni az 1. pontban említett X800XT256DDR-t? Vagy tényleg le kellene cserélni minél előbb mindent PCIe-esre?

Előre is köszönöm a választ!

Tisztelettel: Szabolcs

Kedves Szabolcs!

1. Ha akármire lesz pénzed, és csak ATI-ban gondolkodsz, a válasz egyértelmű: X800XT PE. Ezt még ballagáskor is érdemes lesz megvenni, de érdemes figyelni az ATI új GPU-jára (R520), amely valamikor tavasszal (elvileg májusban) kerül bemutatásra. Ha a pénz tényleg nem szempont, elképzelhető, hogy az R520-as chip köré épített aktuális csúcskártya lesz a megfelelő választás számodra.

2. Azért, mert előző generációs kártya és kifutattja az ATI.

3. Géped jelenlegi gyenge pontja valóban a VGA kártya. De azt is tudnod kell, hogy a jelenlegi processzorod nem képes kihajtani a mostani csúcs VGA-kat sem (hát még az R520-as szörnyeket). Tehát, ha nem is kimondottan a PCI Express miatt, de mindenképpen érdemes beruháznod olyan alaplapba, amely egyrészről támogatja a PCIe-t, és a jelenlegi modern CPU-k valamelyik fajtáját (Socket 939, 775). Ha nem akarsz egyszerre

sokat költeni, nézz olyan alaplapot, amely fogadja mind a régi DDR400-as RAM-jaidat, mind az új DDR2-es modulokat. Így később át tudsz állni a gyorsabb memóriák használatára, anélkül, hogy új alaplapot kellene venned. Ha már fejlesztés, legyen időtálló az általad választott deszka! Mindez válasz a kérdésedre is: ha marad a mostani lapod, akkor AGP-s kártya (X800XT PE), ha viszont a csúcsteljesítmény a cél, új lap, új proci, PCI Express kártyával.

Mobil rack

Tisztelt PC Guru!
Rengetegféle mobil rack létezik. Vettem egyet (típus: VP-10LS2FU-133), ennek a mobil racknek a hátsó oldalán van egy IDE port, egy tápcsatlakozó és egy USB 2.0 csatlakozó. Kérdésem a következő: a gépemben minden IDE hely foglalt, de van USB portom – ez a mobil rack alkalmas-e arra, hogy a fiókjában bármilyen IDE eszköz legyen, a keret pedig egy USB kábelen keresztül csatlakozzon a gépemhez? Így a négy IDE portot kiegészítve, USB-n keresztül egy ötödik IDE eszközt csatlakoztathatok, így alkalmas lenne az USB HOTSWAP tulajdonságára. Ez egy belső mobil rack, és olcsóbb, mint egy külső.
Válaszát előre is köszönöm: Regenyei Ákos

Kedves Ákos!
Az ön által említett ViPower keret elvileg alkalmas arra, hogy USB-s keretként működjön, de hogy ez gyakorlatban hogy működik, más kérdés. Tekintve, hogy az eszköz szabvány molex tápcsatlakozóval bír, mindenképpen házba szerelve érdemes használni – innentől kezdve nem igazán értem, minek raktak rá USB csatlakozót. (Hacsak nem arra az esetre, ha elfogynak az IDE csatornák, mint jelen esetben is...) Az ön problémájára a százszázalékos megoldás valóban egy jó minőségű 3,5-ös USB-s külső keret lenne (pl. Vantec EZ Swap, vagy a Nextstar sorozat).

Szűk keresztmetszet

Kedves Cray!
Szeretném megtudni, hogy mi a gépemben a két legszűkösebb keret, s hogy mit mire lehetne kicserélni. A bővítés két lépésből állna, max 50 000-50 000 Ft értékben. Konfigom: Asus A7V8X/LAN alaplap; AMD Athlon XP 2200+ proci; 512 MB DDR SDRAM; 120 GB (asszem Seagate) HDD; GeForce 3 Ti 200 64 MB video; SB Audigy Player hangkártya; a tápomat nem ismerem. Please segítsetek! Előre várom, köszönöm válaszotokat (legjobb lenne, ha betennétek a Guruba). Guru 4ever! Köszönettel, egy rendszeres olvasótok. Bence
ui.: Király az újság!!

Kedves Bence!
A leggyengébb láncszem egyértelműen a VGA, első lépésben ennek cseréjét javaslom. Ha a bruttó 50 ezer HUF környéki kártyák között keresgélsz, az én mai ajánlatom egy AGP-s (!) Club3D nVidia 6600GT 128MB. Ez tisztességes középkategóriás kártya, ami még egy-másfél évig biztos elboldogul a játékok többségével, ha nem is extrém nagy felbontásban és szuper részletesség mellett. Ára a cikk írásának pillanatában kb. 51 ezer HUF, ami remélhetőleg még tovább fog esni. A következő lépés szerintem alaplap+CPU csere legyen. Alaplapnak én egy MSI K8T Neo FSR-t javaslok, mellé AMD Athlon64 2800+ CPU-t. A kettő együtt szintén kb. 50 ezer HUF. Ezzel az összeállítással szintén kb. egy-másfél évig simán elballag minden, esetleg később beletolhatsz még 512 MB DDR RAM-ot a teljesség kedvéért. A tápegység helyes méretezésére figyelj oda! Egy ilyen konfig minimum 400 W-os, minőségi tápot igényel!

Cray

Intel Pentium

Gyors változás

az Intel Pentium EE, vagyis Extreme Edition processzorok az extrém teljesítményre éhezők igényeit próbálják kielégíteni. A gyártó busás felárért a normál asztali processzoroknál nagyobb teljesítményt ígér, így az asztali példányok fejlődésével fejlődni, gyorsulni kell az EE magos példányoknak is.

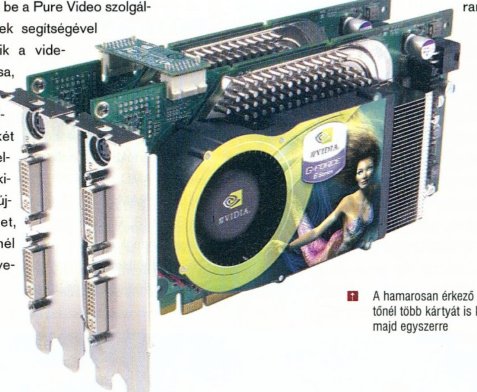
A gyártó emiatt bejelentette, hogy hamarosan leállítja Socket 478 foglalatba illeszkedő 3,40 GHz-es Pentium 4 Extreme Edition processzorai gyártását. Mivel a leggyorsabb és legdrágább Intel processzorok az AMD Athlon 64 FX-eihez hasonlóan mindig is az aktuális technológia csúcsát jelentették, ahol az egyedüli szempont az elérhető legnagyobb teljesítmény, valószínűleg senkit sem ér kár az említett foglalat végleges hanyagolása miatt. Az utolsó rendeléseket július 9-ig várja a gyártó, a végső dobozos példányok október 7-én, a számítógépgyártók részére készülő tálcás kiadások pedig 2006. február 16-án hagyják el a gyárkapukat.

Mostantól tehát a lehető legnagyobb teljesítményre vágyóknak marad a Socket 775 foglalat, amely egyébként idővel természetesen az asztali megoldások esetén is leváltja a jelenleg leginkább elterjedt 478 lábú termékeket. A hagyományos, 800 MHz-es rendszersínt igénylő modellek közül már csak a 3,40 GHz-es maradt talpon, míg az új, 1066 MHz-esekből 3,46 és 3,73 GHz-es egyaránt elérhető. Mint tudjuk, a víz hamarosan ismét felkavarodik, ugyanis már a második negyedévben számíthatunk a kétmagos utód érkezésére.

nVidia

Új meghajtó

nemrégiben érkeztek meg a 70-es sorozatú nVidia ForceWare meghajtók, de máris a következő nagy dobásról szólnak a hírek. A 70-es sorozat jelentős javulást hozott a GeForce 6800-as kártyák teljesítményében, és támogatta az nVidia SLI technológiáját is, melynek segítségével két GPU-t bírhatunk együttműködésre. Ez a sorozat vezette be a Pure Video szolgáltatást is, aminek segítségével gyorsabbá válik a videofájlok lejátszása, emellett a minőségen is javított. Az egy-két hónapon belül elkészülő 90-es kiadások nagy újdonsága lehet, hogy kettőnél több grafikus vezérlőt is képes SLI módban meghajtani. Emellett ez lesz az első sorozat, amit már alapjaiban úgy fejlesztettek, hogy kihasználja a hamarosan megjelenő 64-bites Windowsokban rejlő lehetőségeket. Persze jelentős gyorsulást rég tapasztalhattunk, de azért el kell ismerni: szép lassan fejlődnek ezek az illesztőprogramok is.



A hamarosan érkező driverek kettőnél több kártyát is kezelnek majd egyszerre

Radeon x700 SE

tovább bővül a grafikus vezérlők amúgy is igen tekintélyes kínálata. Ezúttal az alsó kategória erősödik. Sokan nem tudják, de ez a kategória a gyártóknak óriási bevételt jelent, nagyobbat, mint a csúcskategória eladásai! Emiatt igencsak fontos a piac megtartása, melynek legjobb útja az új, gyorsabb kártyák kiadása.

Ezúttal a számítógépgyártóknak szánt Radeon X700 SE-vel gazdagodtunk, de a hazai piacot ismerve mindenképpen érdemes megismerkednünk vele, hiszen nálunk a „zacskós" termékek kifejezetten népszerűek.

Ahol lehet, tovább faragták az amúgy sem túl erős Radeon X700-at: nyolc helyett négy feldolgozó csővezeték, 128 helyett 64-bites memóriafelület, alacsonyabb órajelek, egyszerűbb kivitel, alacsonyabb ár. Ez az egy mondat mindent elárul az újdonságról, így azt is, hogy a belépő szintű modellek kategóriájába tartozik majd.

Érdekesség, hogy a költségcsökkentésben odáig azért nem jutottak el, hogy az egyszerűbb felépítést olcsóbban gyártható nyomtatott áramkörrel használják ki. Így tehát külsőre teljesen átlagos Radeon X700-ra hasonlít az új kártya, bekapcsolásig csak az esetleges feliratok, netán gyengébb hűtők árulkodhatnak az eltérésről.

Állítólag az új termékek csak nagyon kis mennyiségben kerülnek piacra, ugyanis kizárólag kifejezetten megrendelésre készülnek. Ez magyarázza azt is az előbb említett tényt is, hogy nem készül hozzá külön egyszerűsített nyomtatott áramkör: ekkora tételben nem éri meg újat tervezni. Így hát sokkal inkább a számítógépgyártók igényeit próbálják kielégíteni ezekkel, mintsem új katonát készülnek harcba küldeni.

Bár felépítésük hasonló, az ATI szerint a Radeon X700 SE nem tekinthető az X600 utódjának, mindkettő elérhető lesz párhuzamosan, csak ez előbbi sokkal kisebb mennyiségben.
A Radeon X700 SE tehát a Radeon X800 SE-hez hasonló, nem számíthatunk tömeges elterjedésére, de mindenképpen érdemes tisztában lennünk azzal, hogy mit takar a név, ha netán egy árlistán találkozunk majd vele.

Logitech

Driving Force PRO

a Logitech bemutatta a Driving Force Pro force feedbackes kormányát, aminek legnagyobb újdonsága, hogy a kormánykerék a két végpontja között 900 fokban forgatható el. Ez mintegy 2,5 fordulatot tesz lehetővé, ami sokkal valóságosabb vezetési élményt eredményez. A beépített mechanikán is fejleszt tettek, erősebb motorok kerültek beépítésre és a speciális csapágyazásnak köszönhetően a kormány finoman fordul el a tengelye körül. A teljes forgástartomány kihasználásához az is szükséges, hogy azt a játék is támogassa. Jelenleg ilyen például a Playstation 2-re megjelent Gran Turismo 4 – amihez a Logitech kifejezetten ajánlja új vezérlőjét. Amennyiben egy játék még nincs felkészítve az extra szolgáltatásra, természetesen a hagyományos módon is használható az új Driving Force.

↑ Az új kormány 900 foknyi szabadságot ad

Mobil

processzort az asztali gépekbe!

Úgy tűnik, az ASUSTeK a fenti mondatot tűzte zászlajára, hiszen bemutatott egy átalakítót, melynek segítségével a Pentium M és Celeron M processzorok gond nélkül üzemelnek hagyományos asztali alaplapokban is.

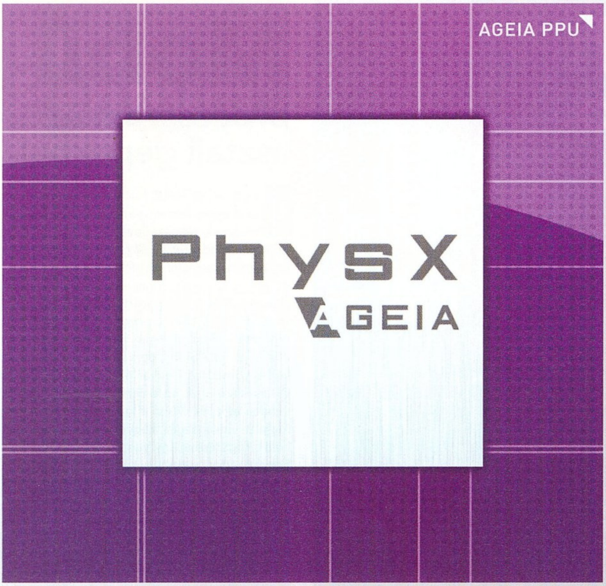
Bár már több alaplapgyártó is bemutatta kifejezetten Pentium M és Celeron M processzorokhoz fejlesztett, Socket 479 foglalattal rendelkező alaplapját, az ASUS Upgrade Kit CT-479-nek hála, hagyományos Socket 478-as alaplapjainkban is kihasználhatjuk az említett központi egységek minden előnyét. Mivel a kis eszköz megnöveli a foglalat vastagságát, hagyományos processzorhűtők rögzítésével nyilván hiába próbálkoznánk. Szerencsére azonban nincs mitől tartanunk, ugyanis külön hűtést is mellékelnek hozzá, mely az összes ma kapható Pentium M és Celeron M processzorhoz használható. Szomorú hír azonban, hogy a gyári adatok szerint ez percenkénti 3000 fordulaton üzemel akár 30 dBA kibocsátásával, ami rendkívül sok. Tehát – legalábbis egyelőre – kisebb barkácsolásra lesz szükségünk, ha szeretnénk halk rendszert építeni, de egy tekintélyes rézborda valószínűleg mindent megold.

Fontos kérdés, hogy mi kell ahhoz, hogy a mi alaplapunkban is működjön ez az átalakító. Igazából nem sok, csak BIOS. Jelenleg azonban hivatalosan csak az ASUS P4P800 SE és P4P800-VM rendelkezik megfelelő mikrokóddal, idővel természetesen a lista tovább bővülhet. A Banias és Dothan magos processzorok leginkább alacsony fogyasztásuk és hőtermelésük miatt népszerűek, a jelenlegi Pentium 4-ek és Celeron D-k elsősorban pont ezen a téren gyengélkednek.

Sony PSP

Sebességkorlátozás

a PSP-vel foglalkozó cikkünkben örömmel említettük meg, hogy az eleinte rebesgetett 2-3 órás játékidőnél messze többet tudtunk játszani a teljesen feltöltött akkuval. Úgy gondoltuk, a Sonynak az akkumulátor megerősítésével sikerült ezt elérnie, de a Game Developer Conference-en kiderült, hogy valójában mi is áll a jelenség hátterében. A Sony által tartott technikai prezentáción elárulták ugyanis, hogy a PSP központi, illetve grafikus processzorát készakarva a beígértnél alacsonyabb sebességre állították be. A proci sebességét 333 MHz-ról 222 MHz-re vették le, így természetesen ugyanaz az akkumulátor is sokkal tovább bírja a terhelést. Mivel az eredeti 333 MHz egy firmware-frissítéssel előhozható lesz, a vásárlók nem lettek – teljesen – átverve, mindössze meg kell várniuk, míg a mérnökök előállnak egy jóval erősebb akkuval. Nem mellékesen ez azt is jelenti, hogy a PSP-ben sokkal több a tartalék, mint azt bárki gondolta volna!



Ageia PhysX PPU

Fizikoterápia

írta · Gale

Amikor fizikai modellezésről hallunk, legtöbbünknek egy (szigorúan légkondicionált) szobányi szuperkomputer-klaszter jut eszébe egy rengeteg pénzzel megszórt egyetem számítástechnikai laborjában, esetleg a Mojave sivatagban, többméternyi vasbeton és biztonsági szint alatt. Időjárás-szimuláció, asztrofizika, nukleáris fegyverek hatásmechanizmusának számoltatása és társaik szerepeltek eddig az alkalmazási listán. Kezdjünk már most hozzászokni a gondolathoz: bő fél év múlva ez a kissé távolinak tűnő terület bekúszik a PC-s szórakoztatás területére is, és a lábát egyenesen a gépeinkben veti meg...

A cég és bejelentése

Szerencsénk, hogy már nem vagyunk COCOM-listás ország, mert a kaliforniai székhelyű Ageia által a márciusi játékfejlesztői konferencián bejelentett PhysX fizikai feldolgozó processzor (PPU, azaz Physics Processing Unit) biztosan a lista hatálya alá esne. A 2002-ben Manju Hegde és Curtis Davis által alapított cég első nagy dobásának ígérkező, 125 millió tranzisztort tartalmazó PPU ugyanis ennyire jó – legalábbis papíron, egyelőre. Nem véletlen, hogy a cég befektetői között van a hatalmas szilíciumlapka-gyártó kapacitással rendelkező TSMC (Taiwan Semiconductor Manufacturing Company), vagy éppen a Bank of America kockázatitőke-kihelyező divíziója. A PhysX processzorok sorozatgyártása nem fog akadályba ütközni, ahogyan a további fejlesztés sem, hiszen a bejelentés idején mintegy 68 millió dollárnyi (USD) keret állt rendelkezésre erre a célra.

A cég persze nem egy lábon áll, hisz a Hegde szerint a karácsonyi bevásárlási szezonra a boltokba érkező, PhysX PPU-s megoldások szoftveres támogatását megvalósító fizikai motort, a NovodeXet is serényen fejleszti a cég. Ez licencelhető kizárólag szoftveres (azaz a gépünk CPU-ja által kiköhögött) fizikai szimulációhoz is, ebben az esetben az adott játék motorjába integrálható middleware (speciális funkciót ellátó programmodul) megoldásról beszélhetünk. Egyelőre egy kézen megszámolható mennyiségű játékfejlesztő cég áll hivatalosan, vagy félhivatalosan a licencelők listáján, ám ezek között megtalálható az Epic, a Sega és a Ubisoft is. Az első név számít jelenleg a legnagyobb dobásnak, ugyanis a NovodeXet bevallottan a 2006-os megjelenésre ítélt, vizualitás szintjén az Unreal 3 über-motor által hajtott játékaikhoz vették meg. Egyelőre nem tudni, hogy ez a két játék milyen szinten aknázza ki majd a PhysX PPU képességeit.

> **„ A NovodeX által hajtott játékok a PPU fizikai jelenléte esetén soha nem látott fizikai modellezést produkálnak majd. ”**

Mivel a NovodeX lényegét tekintve a PhysX chip natív nyelve, kézenfekvő, hogy a NovodeX által (is) hajtott játékok a PPU fizikai jelenléte esetén eddig nem látott szintű fizikai modellezést produkálnak majd, míg a PhysX hiánya esetén is menni fog a fizika, de csak a hagyományos módon, a központi CPU által számolva, és ennek okán erősen lebutítva. Még egyértelműbben: a NovodeX önmagában, a jelenlegi hardvereken is futó fizikai modellezés, mely jól elvan önmagában, míg a PhysX PPU – egyelőre – kizárólag a NovodeX által nyújtott környezetben képes dolgozni, ott viszont nagyon hatékony.

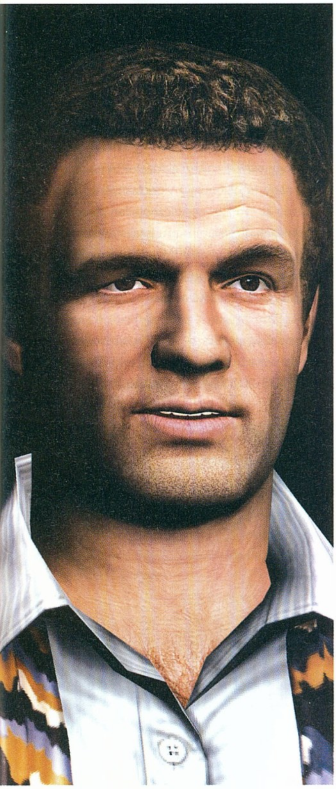
A hardver és képességei

A szakértők szerint a mai asztali PC-kben található központi processzorok teljes biztonsággal (azaz hogy a játék egyéb részei: grafika, mesterséges intelligencia, interfész stb. is normális sebességgel menjen) maximum 50-100 különálló objektumot tudnak pontos fizikai modellezéssel megmozgatni a képernyőn. A fizikai számítások processzoréhségére tökéletes, ám még közel sem elrettentő példát adott a Half-Life 2 – és ott még csak egy szál gravitációs fegyverrel garázdálkodhatott a játékos...

A PhysX PPU első generációja ezt az objektumszámot 32 000-40 000-re (!) emeli. Szándékosan írtam ki a nullákat, hogy ne legyen félreértés. Ilyen nagyságrendbeli teljesítménynövekedés még a 3Dfx Voodoo 1 és a mostani csúcs VGA-k között sincsen! Nem véletlenül hoztam fel ezt a példát, hisz a fejlesztők előszeretettel hivatkoznak a 3Dfx Voodoo-nak a 3D grafikát forradalmasító hatására, és a saját termékük ehhez a legendához hasonlítják. Egy dologról azonban érthető módon mélyen hallgatnak: a legelső hardveres 3D gyorsító próbálkozás, az nVidia NV1-e, mely nem sokkal a Voodoo előtt lépett piacra, orbitálisat bukott...

Vissza a számokhoz! Mire elég nekünk, illetve a játékfejlesztőknek ez a durván ezerszeresére növekedett számolási kapacitás, legalábbis ami a fizikai szimulációt illeti? Mostanában csak úgy zúdulnak a játékosokra az egyre újabb, a II. világháborút és a vietnami konfliktust feldolgozó akciójátékok. Akik szeretik az ilyen témájú játékokat, a következő szituációval szembesülhetnek: a játéktéren kilőtt minden egyes lőszer pontos fizikai modellezéssel, az-

az a valós életet szimuláló röppályával, deformációval, gellerrel csapódik be, arról nem is beszélve, hogy minden egyes találat az eltalált felület anyagának és egyéb tulajdonságainak (pl. vastagság) megfelelően deformálódik vagy éppen adja meg magát a lövedéknek. Mindez nem csak zárt térben folyó partizánakció esetében, hanem nagyobb szabású harctéri konfliktusoknál is működőképes, ahol mindkét oldalon tucatnyi golyószóró és géppuska osztja az áldást. De lássunk egy másik példát! Szintén kelendők mostanában a nagy- és kis-



A Család állítólag már bevásárolt Ageia-részvényekből

stílű bűnözést feldolgozó alkotások. Eleddig csak beosontunk Don Corleone házába, miközben eltettük láb alól testőreit. A PhysX PPU-val kiszerelt konfigurációnk azonban lehetővé teszi, hogy a hangtompítós fegyverrel jobblétre szenderített kövér Paolo teste teljes fizikai szimulációval megtoldva zuhanjon bele a medencébe. Az még hagyján, hogy Paolo teste az anatómiailag helyes csont- és izomrendszer-szimulációnak hála kifejezetten élet- (illetve halott-) hűen zuhan a medencébe, ám az eddig megszokott kis fodrozódás helyett a víz fizikailag helyesen fog fröcskölni és hullámzani. Bár ez egyelőre még a fejlesztők szerint is kísérleti stádiumban van, de ilyen típusú folyadékszimulációs kilátásokkal kecsegtet a PhysX/NovodeX páros.

Mire alkalmas még a PhysX? Rugalmatlan és rugalmas testek fizikai viselkedésének modellezésére (golyó a fejbe), ütközésszimulációra (autós játékok előnyben), haj és ruha élethű viselkedésének megjelenítésére (a hős szélfútta alakja az ormon). Szintén fontos kiemelni a ma még igencsak gyerekcipőben járó részecskeszimulációt, melyet új magasságokba repíthet egy dedikált PPU. Sokkal élethűbb tűz-, füst- és por(cica) megjelenítés... ahhoz képest, ami a mai játékokban található, a lehetőségek korlátlannak tűnnek.

A vas és hordozója

A fejlesztőcég egyelőre homályban tartja a szakmát és az újságírókat egyaránt jó pár részlet felől, ám annyi bizonyos, hogy az Ageia többplatformos megközelítést választott a PhysX számára. Egyelőre szintén nem tudni, hogy a következő generációs konzolokba kerülhet-e PPU (a PlayStation 3-ba és a második generációs Xboxba szinte biztosan nem), ám a PC-kbe több utat is talál majd magának a PhysX – legalábbis ez Hegde-ék elképzelése.

Az első piaci megjelenés valószínűleg bővítőkártya formájában érkezik. A fejlesztők egyelőre kétféle csatolóban gondolkodnak, ezek PCI Express x1/x4 és hagyományos PCI. A fejlesztői interjúk alapján úgy tűnik, hogy mindkettőt natívan támogatja a PhysX PPU. Mivel a PCI busz sávszélessége jelentősen alacsonyabb, könnyen elképzelhető, hogy erre a sínre visszafogottabb teljesítményű PhysX chipes kártyát dobnak piacra az Ageia kártyagyártó partnerei (akiknek személyét egyelőre szintén az a bizonyos eposzi homály fedi).

A PhysX PPU jelenlegi, fejlesztői verziója 25 watt körüli teljesítményfelvételt produkál terhelés alatt. A prototípus-kártyán 128 MB, GDDR3 szabványú memória kapott helyet (ebből is látszik, hogy igen sok adattal kell dolgoznia a PPU-nak), ám a fejlesztők elmondása szerint a PPU-k evolúciója során nem kell majd olyan fedélzeti memóriaméret-növekedéssel számolni, mint a mai grafikus kártyák esetében. Ezt mondják most...

Elrugaszkodottabbnak tűnik a fejlesztők azon terve, hogy a PhysX-szel alaplapra integrálva találkozunk majd. Az ötlet merész, ám nem halva született, hisz már most is vannak kifejezetten a játékosok számára gyártott szériák (pl. Abit Fatal1ty, DFI Lanparty stb.). A játékiparnak pedig egyelőre igencsak rózsásak a kilátásai, ha összevetjük e terület növekedési rátáját a többi IT-ágéval.

Tim Sweeney a többszálúság előnyeiről és hátrányairól

Az Epic neves 3D grafikusmotor-programozója a PhysX PPU bejelentése kapcsán március közepén nyilatkozott az Anandtech hardveres weboldalnak. Tim elmondása szerint a nagyrészt általa fejlesztett következő generációs, Unreal 3.0 integrált (azaz több funkciót – mint például fizika, hang, grafika, mesterséges intelligencia – ellátó) játékmotor jelentős mértékben profitálni fog az új, két-, illetve többmagos központi processzor (CPU) architektúrákból. Ugyanis a fizikai szimuláció, az animációs fázisok megjelenítése, illetve az audioeffektek megszólaltatása remekül párhuzamosítható részfeladatok egy játékmotoron belül.

Az Unreal 3 katonája is táplálkozhat majd az új erőforrásból

Megemlítette azonban, hogy vannak olyan feladatok is, amelyek párhuzamosítása szinte lehetetlen, ilyen például maga a játékmenet (ahogyan a játék „keresztülvezeti" a játékost a történeten, helyszíneken, elvégzendő feladatokon). Sweeney további fontos mondandói közé tartozott, hogy a többszálú feladat-végrehajtásra kihegyezett integrált játékmotorok fejlesztése jelentősen több időráfordítást és tesztelést igényel, mint egy hagyományos, egyprocesszoros változaté. Tim emiatt úgy gondolja, a jövő ugyan a párhuzamosított feladat-végrehajtásra termett motoroké, ám várhatóan sokkal kevesebb fejlesztőcsapat fog önálló motort írni a játékához, így egyre népszerűbb lesz a middleware licencelés, melyeknek piaca, Tim szavaival élve „maroknyi mennyiségű" termékre fog szűkülni.

Többmagos grafikus processzorok a láthatáron?

A grafikus/vizualizációs processzorok (GPU/-VPU) a komplexitás és az órajelek emelkedésével nemsokára ugyanazokkal a problémákkal lesznek kénytelenek szembenézni, mint napjainkban az asztali gépekbe és szerverekbe szánt CPU-k. Egy idő után a hatalmas mennyiségű tranzisztort tartalmazó GPU-k órajele nem növelhető tovább gazdaságos keretek között az eddigi trendeknek megfelelően. Nem véletlen tehát, hogy az nVidia egyik képviselője az idei CeBIT-en nem hivatalos minőségében megosztotta egy újságíróval, hogy a cég bizony már belevetette magát egy duálmagos GPU megvalósíthatósági tervének kidolgozásába, és már akadnak korai fejlemények is.

Az ATI operatív igazgatója szerint még nincs itt az ideje a több magos GPU-knak

Konkrétumok természetesen nemigen hangzottak el, ám bizonyosnak látszik, hogy ez a fejlesztési vonal az IBM fishkilli gyárával hozható majd összefüggésbe szilícium szinten.

Szintén teljesen biztosra vehető, hogy az egyelőre G70 kódnéven ismert, következő generációs nVidia csúcs 3D grafikus gyorsító lapka, melynek megjelenését az iparági elemzők (nem kis mértékben támaszkodva a kaliforniai cég hagyományaira) szeptember környékére várják, még a hagyományos, egymagos megoldás lesz. Az viszont már kérdéses, hogy a G80 kódnevű, valamikor 2006 folyamán piacra lépő fejlesztés tartalmazza-e majd ezt az újítást vagy sem. A végső igazságot pedig David Orton, az ATI operatív ügyvezetője mondta ki: igen, jönnek a többmagos GPU/VPU-k, de szigorúan csak akkor, amikor már gazdaságosan elő lehet állítani őket.

Amitől nyerő lehet a PhysX PPU

A PhysX PPU szilícium- és a végrehajtó egységek szintjén maximálisan támaszkodik a párhuzamos feladatvégzés, illetve számolás elvére. Természetesen a NovodeX fizikai szimulációs API (alkalmazás-programozói interfész) is teljes mértékben támogatja a többszálú feladatvégzést, ami a PhysX PPU közbejötte nélkül is hasznosnak fog bizonyulni, hisz nemsokára duálmagos CPU-kat tömködhetünk mind AMD-s, mind inteles asztali gépünkbe. Ezek a processzorok jelenthetik egyelőre a Messiást a NovodeX számára, hisz alkalmazásuk esetén az egyik mag csak a viszonylag komplex fizikai szimulációval foglalkozhat, míg a másik elvégezheti a szintén nem kevés processzoridőt igénylő mesterséges intelligencia és egyéb számításokat. Bár ez még bőven nem éri el a PPU lehetőségeinek a szintjét, mindenesetre egy fokkal nagyobb szabadságot ad a fejlesztők kezébe, illetve egy fokkal élethűbb játékélményt a játékosok agyába.

A PhysX PPU sikere – mint minden más, nem az organikus fejlődés útját járó újdonságé – a támogatottságon múlik. Ha anno a 3Dfx Voodoo-hoz nincsen GLQuake, Tomb Raider 3dfx változat vagy éppen Pod a megjelenés környékén, talán sokkal hátrébb tartanánk most az egész GPU/-VPU (Graphics/Visual Processing Unit) históriával. Tudjuk, hogy elviekben a PhysX PPU/NovodeX páros mögé állt az Epic, a Sega és a Ubisoft, illetve a Microsoft licencelte a következő generációs Xbox számára a NovodeXet használó Unreal 3.0 motort – de mint minden, ez is a gyakorlatban, a boltok pénztárgépeinél dől majd el.

Ha a húzónevek hatására néhány más, nagy kaliberű és számos középkategóriás játékfejlesztő cég is támogatni fogja a PhysX PPU-t elkövetkezendő játékaikban (egy ideig még a konkrét, megjelent játékok helyett bejelentések is megteszik), egy idő után a maximális elérhető játékélményre törekvő, egyre népesebb tábort jelentő szenvedélyes („hardcore") játékosoknak nem marad más választása, mint megvenni a PhysX-szel kiszerelt terméket – legyen az alaplap vagy bővítőkártya.

> **" A szenvedélyes játékosoknak nem marad más választása, mint megvenni a PhysX-szel szerelt terméket "**

Egyelőre semmiféle publikus információ nem áll rendelkezésre arról, hogy mennyibe kerül majd egy PhysX-es kártya, vagy mekkora árprémiumot fog hordozni az alapmodellhez képest egy integrált PPU-val ellátott alaplap. Ha viszonylag olcsón (durva becslésbe bocsátkozva: több mint 100 dollár per kártya és kevesebb, mint 60 dollárnyi plusz per alaplap) elérhető lesz a PhysX, valószínűsíthetően a játékosok igen széles köre, még a „hétvégi harcosok" közül is sokan meggyőzhetőek lesznek a vásárlást illetően.

Amitől bukás lehet a PhysX PPU

Kezdjük ott, hogy duálmagos CPU-k ide vagy oda, minél összetettebb a fizikai modellezés (hardveresen gyorsítva vagy sem), a számítógép központi CPU-jára is mindenképpen nagyobb teher hárul. Ugyanis optimális esetben is továbbítani kell és alkalmazni az adott játék világán belül a bonyolult szimulációból adódó, a mostani mennyiségnél nagyságrendekkel több adatot – ezt a terhet pedig nem fogja levenni a CPU válláról a PPU. Röviden: a PPU által lehetővé tett sokkal komplexebb viselkedésű játékvilág helyes megértéséhez sokkal számolásigényesebb mesterséges intelligenciára van szükség. Ezt pedig továbbra is a CPU számolja. Még rövidebben: jelentősen megnövekvő gépigény várható.

Sok játékos ezen a ponton fog besokallni. Nem elég, hogy súlyos anyagi áldozatok árán megvette az új, nagy teljesítményű videokártyáját, processzorát és az ilyenkor nélkülözhetetlen plusz memóriát, ismét akadt valami, ami a totális játékélmény és őközé ékelődik. Ebben a felindult állapotban már nem fog számítani, hogy bruttó 15 vagy 45 ezer forint a kártya, beköszönt a vásárlói dackorszak.

Ugyancsak keresztbe tehet a PhysX/NovodeX páros elterjedésének, ha a 2005 második felében, illetve 2006-2007-ben megjelenő játékok jelentős része a konkurencia szoftveres fizikai motorjait fogja használni. Ilyen vetélytárs a már jól bejáratott Havok 2.0, a kevésbé ismert Meqon 2.0, vagy éppenséggel a John Carmack által, amúgy mellékesen programozott Doom 3 motor fizikáért felelős modulja. Igaz, utóbbi nem kifejezetten middleware, hanem a licencelhető D3 motor része.

Féltucatnyi játék kedvéért – legyenek azok mégoly ütős címek is – tényleg csak a legelvetemültebbek fognak befektetni a PhysX-be. Kialakulhat a következő ördögi kör: míg a játékosok arra várnak, hogy minél több PhysX PPU támogatással rendelkező játék jelenjen meg a piacon, addig a játékfejlesztők arra várnak, hogy elegendően nagy PhysX alkalmazói bázis (azaz PhysX chipet valamilyen módon tartalmazó konfiguráció) legyen a világban, hogy megtérüljön a plusz befektetés, illetve a plusz munka...

Szerintünk

A piacra legkorábban is csak 2005 negyedik negyedévében befutó, egyelőre kétes fogadtatással kecsegtető hardver sikerét vagy éppenséggel bukását fél évvel korábban szinte lehetetlen megjósolni. A mi véleményünk az, hogy a start minden

Előbb-utóbb talán egy asztali PC is képes lesz szimulálni egy szélcsatornát

bizonnyal döcögős lesz a PhysX PPU számára, ám a termék szereplése középtávon saját piaci szegmenst is teremthet (azaz más tervezők és gyártók is nekiállnak elkészíteni saját PPU-jukat és a hozzávaló API-t), de láttunk már hasonló esetekben nagy buktákat is.

Bíztató, hogy bizonyos szinten minden érdekelt fél jobb fizikai modellezést akar: a PPU tervezői a profit miatt, a kártyagyártó partnerek szintén, a játékosok a minél magával ragadóbb játékélmény miatt, míg a játékfejlesztők ki akarják szolgálni a játékosokat ezen a téren is, illetve saját jogon is megpróbálnak újítani a játékaikban-tehát mindenképpen jól járunk!

Szerintem...

Van még egy, a korai kommentárok által hanyagolt aspektusa a PPU történetének. Az igazán nagy teljesítményű grafikus processzorok megjelenésekor, bő két évvel ezelőtt, az iparág jelesei már megpendítették, hogy a következő nagy dobás a játékra szánt videokártyák körében az lesz, amikor ezeket a bővítőkártyákat további dedikált társprocesszorral szerelik majd. E társprocesszor feladataként pedig a fizikai szimulációs számítások hardveres gyorsítását jelölték meg.

Az elkövetkezendő 2-3 év folyamán nagy valószínűséggel megvalósíthatatlan lesz a PPU egység integrálása a GPU/VPU tokozásába, mégpedig technológiai korlátok miatt. A mai csúcs grafikus processzorok ugyanis már így is meglehetősen bonyolult architektúrával bírnak, ezért sokba kerül az előállításuk, sokat fogyasztanak és erősen melegszenek. Szintén nem a közeli jövő terméke, de már megvalósíthatónak tűnik a videokártya nyákjára integrált PPU. Nyilván itt is le kell küzdeni bizonyos méret- és fogyasztásbeli korlátokat, de életképes ötlet lehet.

Mindent összevetve, a hardver- és játékfejlesztő cégekkel, illetve a játékosok táborával egyetemben mi is kíváncsian várjuk egyrészt a PhysX PPU hardvert, másrészt hogy milyen piaci fogadtatásra lel az Ageia feltehetőleg új piaci szegmenst terem-

CeBIT 2005

Hannover fényei

írta · Martinm, KGY, Silencer, Joc

A hagyományoknak megfelelően idén tavasszal is megrendezték Hannoverben a CeBIT-et, ami a legnagyobb információtechnológiai kiállítás Európában. Az esemény súlyára való tekintettel természetesen mi sem hiányozhattunk a neves rendezvényről.

Kiadónk akciócsoportja, a PC Guru, CHIP és Computer Panoráma szerkesztőkből álló különítmény már az első napon megközelítette a helyszínt. Ekkor még egész elviselhető volt a tömeg, a második naptól kezdve viszont lépni is alig lehetett a standok között, annyi volt a látogató (összesen közel félmillió!). Ennek ellenére hősiesen róttuk a kilométereket a csarnokok és pavilonok között – az alábbiakban olvashattok az általunk látottakról és tapasztaltakról. A több mint 6000 kiállító mindegyikéhez természetesen képtelenség lett volna ellátogatni, de a legnevesebb hardvergyártókat azért felkerestük. A következő oldalakon a szigorúan vett hardvereszközök, illetve számítógép-alkatrészek mellett szót ejtünk a mobilkommunikáció terén bejelentett újdonságokról is.

> „ A Blu-Rayjel azonban természetesen számolni kell, mivel egyre több gyártó áll mellé – éppen a CeBIT-en jelentették be, hogy az Apple is csatlakozott a technológiát támogatók közé. "

CPU, VGA, alaplap, periféria

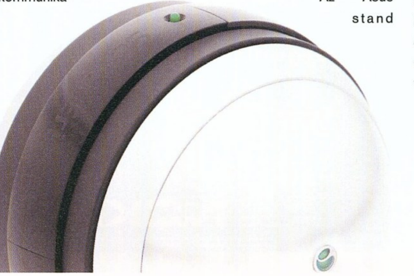
Bárhogyan is kerestünk, egyetlen alaplapgyártónál sem találtunk duplamagos Intel vagy AMD CPU-val szerelt konfigurációt, pedig igencsak kíváncsiak lettünk volna rá. A 6xx-as szériával már más volt a helyzet, szinte minden inteles bemutatógépben ilyen ketyegett. Az AMD standján – a személyes kapcsolatoknak hála – bepillanthattunk a színfalak mögé is, ahol egy duplamagos, asztali gépekbe szánt, Socket 939-es Athlon 64 üzemelt egy átlagos, S939-es alaplapban. Azt is megtudtuk, hogy a duálmagos processzorok órajele nem lesz sokkal alacsonyabb a jelenlegiekénél.

A legtöbb bejelentéssel alaplapok kapcsán szembesültünk. Szinte nem is akadt olyan gyártó, amely ne mutatott volna be nForce4-re épülő lapot. SLI konfiguráció építésekor eleddig be kellett érnünk az AMD platformmal, ám az új, Intel CPU-t támogató nVidia nForce4-es chipkészletnek köszönhetően egy-két hónapon belül már nem kényszerülünk ilyen döntésre.

Az Asus stand rejtett zugában leltünk rá egy ATI XPress 200-as chipkészletű alaplapra, amin dupla PCIe x16-os foglalat volt látható – ebből kiindulva egészen biztosak lehetünk benne, hogy hamarosan az ATI is bemutatja a maga SLI-szerű technológiáját. Általános tendenciaként elmondható, hogy minden alaplapgyártó elkészítette a már a duplamagos processzor fogadására is képes Intel i955X, valamint i945x-es chipekkel szerelt lapját.

Ugyan az AMD hivatalos álláspontja szerint 2006 előtt nem tervezi a BTX alkalmazását, az MSI már most közszemlére rakta az első BTX-es, S939-es AMD alaplapot. Az ECS pedig olyan hibrid koncepciógéppel jelentkezett, amely alapvetően Intel alapú, ám egy kiegészítő kártya segítségével AMD processzorral is üzemeltethető.

Az ATI-tól mindenki a kétkártyás, SLI-lezúzó megoldást várta, ám a cég az utolsó pillanatban inkább visszavonta ennek bemutatását. Ehelyett be kellett érnünk azzal, hogy az X800-as széria



Mikrobi XXI. századi inkarnációja

legújabb tagjai megkapták a Rialto chipet, ami a natív PCIe-es kártyákat AGP szabványúra alakítja. Emellett minden ATI-partnernél lehetett látni Hypermemoryval szerelt X300 SE kártyákat, és néhány helyen az 512 MB-os csúcsragadozók is feltűntek.

Az nVidia sem hozott túl sok újdonságot a kiállításra. A 6200-as szériában megjelent az AGP-s változat is, ami természetesen nem támogatja a Turbocache-t, helyette megfelelő mennyiségű dedikált memóriát pakoltak a kártyára. A másik újdonság az 512 MB-os GeForce 6800 Ultra bejelentése volt. Az nVidia további kiállítói tevékenysége kimerült a nagy zöld reklámtáskák osztogatásában, amit mindenfelé lehetett látni CeBIT-szerte...

A hangkártyák területén egészen kicsi volt a mozgás, igazán áttörő újdonságot senki sem mutatott be és a Creative-tól is csak annyit sikerült megtudni, hogy az év második felében érkezik a következő, teljesen új Audigy. Az integrált Creative megoldások azonban egyre népszerűbbek az alaplapgyártók körében. A Creative-hoz kapcsolódva említjük meg, hogy standjukon sikerült összefutnunk az FPS-bajnok Fatal1tyvel, aki – több nagy cég mellett – a Creative szponzori támogatását is élvezi. (Ha designerünk is úgy akarja, lesz itt erről valahol egy kép is...)

Meglepetésünkre még csöndesnek bizonyult az optikai meghajtók piaca. A Benq elkészült az első, gépbe szerelhető Blu-Ray meghajtóval, amely a DVD szabvánnyal is kompatibilis. Bár minden magára valamit is adó cég jelezte, hogy készül Blu-Ray vagy HD-DVD meghajtóval, amik év végére a boltokba kerülhetnek, továbbra is a DVD viszi a prímet. A Blu-Rayjel azonban természetesen számolni kell, mivel egyre több gyártó áll mellé – éppen a CeBIT-en jelentették be, hogy az Apple is csatlakozott a technológiát támogatók közé.

Képnézegető és zenelejátszó a Samsung tolmácsolásában

Látványvilágok

A házak és hűtések közt több érdekes újdonsággal is találkoztunk. A Zalman sikeres FHS (Flower HeatSink) hűtői heatpipe-ot kaptak, méghozzá rögtön kettőt, ám az első tesztekig még várni kell, hogy kiderüljön, vajon csak marketingfogás-e az újítás, vagy tényleg hatékony megoldással rukkolt elő a gyártó. A cég másik CPU-hűtője leginkább a Cooler Master Hyper 6-osára emlékeztet, ám felépítésében némileg eltér attól. A TNN 500A ház kisebb, jobb megjelenésű testvére (a 300-as) ugyancsak passzív, heatpipe-os hűtési rendszert alkalmaz, de sajnos ára is különleges: 500-600 eurónyi összeget kell érte leszurkolni.

A Thermaltake-nél is láttunk új házakat Kandalf és Armor néven, de a legszebbnek a Taichi elnevezésű BTX-es lakot találtuk. A hűtések közt a kompakt kiszerelésű BigWater vízhűtés, a Volcano 4008-as monstrum és a teljesen passzív – a Zalman Reseratorra hajazó – Rocket volt az, ami felkeltette az érdeklődésünket.

Egyre több cég ad fogyasztásmérő panelt nagyobb tápegységeihez. Ennek kapcsán tulajdonképpen trendről is beszélhetünk: ma egy felső kategóriás ház már nem az igazi ilyen kiegészítő nélkül...

Az asztali számítógéphez tartozó megjelenítő szerepét ma már inkább az olcsó LCD tölti be, mint a hagyományos katódsugaras modellek. Az LCD képernyők piacán a sebességhajsza lassan véget ér. A BenQ a Samsung és a ViewSonic által is bemutatott (papíron) 4 ms frissítési idejű monitor már a legkeményebb játékosok számára is elég gyors kell, hogy legyen.

Az LG-nél igazán érdekes megoldást mutatott nekünk a cég képviselője: olyan LCD TV-t, amelynek

Rendszeres megtakarítás
Könnyű hozzáférés

CIB Családi Megtakarítási Program

Kis összegekre is magas kamat

Válassza a CIB Megtakarítási Programot! Tegyen félre havonta legalább 10 000 Ft-ot, és kezdje el megvalósítani terveit! **Nincs kötelező havi befizetés, nincs számlavezetési díj. Csak a kamat! Sőt, ingyenesen kaphat CIB Megtakarítási kártyát is.**

CIB BANK

Ami a jövőt illeti

A termék részletes leírását a Lakossági Üzletág Általános Szerződési Feltételek és a vonatkozó kondíciós lista tartalmazza.
A kamatváltozás jogát a Bank fenntartja.
Jelen hirdetés nem minősül a CIB Bank részéről ajánlattételnek, kizárólag a figyelemfelkeltés célját szolgálja!
EBKM: 3,34-7,96%.

CIB 24 06 40 242 242
www.cib.hu
CIB, a Gruppo Banca Intesa bankja

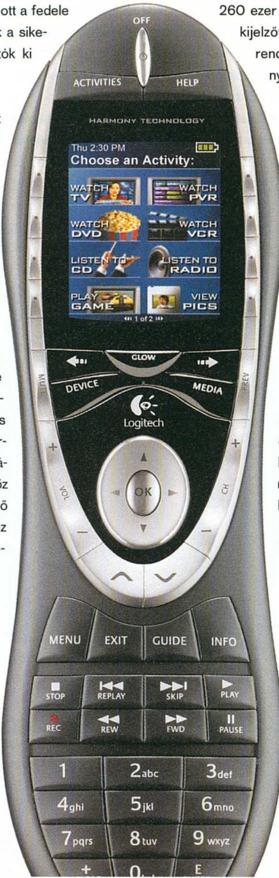
tunere és megjelenítője nincs egybeépítve. A megjelenítő egy akkumulátoros egység, amit szabadon elvihetünk magunkkal a lakásban a kedvenc TV néző helyünkre. A képet, illetve a hangot vezeték nélküli kapcsolaton keresztül kapja a központi egységtől. A háromdimenziós megjelenítők képminősége évről évre javul, de még mindig van miért dolgozniuk a fejlesztőknek. Az új vonulat ígéretes, ám sajnos nagyon szűk látószögben nyújt teljes élményt. Ilyen rendszereket működés közben a jövő technológiáit felvonultató Future Parcban láttunk, mégpedig a Fraunhofer intézet standján.

Hasznos holmik

A Samsung által kiállított titokzatos, leginkább vekkerre emlékeztető tárgyról kiderült, hogy a cég kísérleti nyomtatójának mintapéldánya. A maroknyi szerkezetbe ívesen meghajtva kell behelyezni az A4-es lapot, amit az eszköz azután áthúz magán, miközben a köríves pályán mozgó fej elvégzi a nyomtatást – a lapadagolós változaton még dolgoznia kell a cégnek egy keveset.

A Sandisk egyik USB memóriája áthúzós rendszerű ujjlenyomat-olvasót kapott a fedele belsejébe, így az adatok csak a sikeres azonosítás után olvashatók ki belőle.

A Logitech is több újdonságot tartogatott a CeBIT-re. A kifejezetten játékosoknak készült MX-518 egér tesztjét már ebben a számunkban olvashatjátok néhány oldallal később. A Harmony 885 egy meglehetősen szép kialakítású, színes LCD kijelzővel ellátott univerzális távirányító, aminek használatával megszabadulhatunk a nappaliban táborozó, egyre nagyobb számú távirányító-seregtől. A Sony PSP várható és az Apple iPod immár megkérdőjelezhetetlen sikerére is rámozdult a cég, mindkettőhöz készítettek külső hangszórószettet, a PSP-hez pedig egy erős, és ízléses tokot is kínálnak.



A Logitech univerzális távirányítója

Zene és kép

A szórakoztató elektronika terén egyértelmű a digitális zenelejátszók térhódítása: óriási választék volt belőlük. Az Apple iPodja a legnépszerűbb e téren – ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy számos kísértetiesen hasonló termék volt jelen a vásáron.

A Creative Zen Micro leszármazottja a Zen Micro Photo, amely a zene megszólaltatása mellett fotók megjelenítésére is képes 256 ezer színű kijelzőjén. Ha mozgóképet is néznénk, arra a Zen Portable Media Center a megfelelő: 20 GB-os merevlemezt, tiszta, 3,8"-os kijelzőt, és hétórás folyamatos lejátszást kínál.

A Panasonic egy OLED-kijelzős zenelejátszóval varázsolta el a látogatókat. A rendkívül stílusos SV-SD100 SD kártyán tárolja a zenét, és egy UKW digitális tunert, valamint beépített mikrofont is tartalmaz.

A nagy koreai gyártókat sem kell félteni. A Samsung egy 20 GB-os merevlemezzel felszerelt, fotó- és zenegépet mutatott be. A YH-925 260 ezer szín megjelenítésére képes kijelzővel, beépített FM-rádióval rendelkezik és 200 grammot nyom.

Az ezen a területen ez idáig nem különösebben jeleskedő Sony friss lendület vett: a színes Network Walkmanjei szépek, könnyűek, végre MP3-at is képesek lejátszani (korábban csak a speciális Atrac3 formátumot használhattunk a japán gyártó termékeiben) – és nem utolsósorban 20 GB-os merevlemezzel érkeznek.

Mozgásban

A Sony Ericsson bemutatott egy ROB-1 névre keresztelt, Bluetooth kapcsolaton keresztül vezérelhető minirobotot. Ez egy olyan önjáró (kerekeken gördülő) szerkentyű, amit mobiltelefonról lehet irányítani. A törpenövésű robotzsaru a kívánt pozíció elérése után képes VGA felbontású fényképeket, illetve videofelvételeket készíteni. A 2 MB-nyi memóriában eltárolt képanyag később Bluetooth-on vagy USB-n keresztül nyerhető ki. A ROB-1 várhatóan valamikor idén ősszel jelenik majd meg a piacon, az árról egyelőre semmit nem tudunk. Addigra talán gyakorlati hasznára is fény derül, ez ugyanis jelenleg még kérdéses... Tippünk szerint tökéletesen alkalmas lehet mondjuk arra, hogy a kanapén heverve kövessünk nyomon házi kedvencünk, Aibo ténykedését a ház körül.

A Siemensnél találkoztunk több érdekes és ígéretes fejlesztéssel is. A Runster olyan speciális, futóedzésekhez kifejlesztett zenegép, ami képes a tempónkhoz alkalmazkodó ritmusú és stílusú zenét választani, és azt lejátszani. Ha lankadna a lelkesedésünk, a Voice Coach funkció siet segítségünkre: szóban figyelmeztet és biztat nagyobb erőbedobásra. DVD-szerkesztőnk máris élénk érdeklődést mutat az eszköz iránt...

A New Interaction technológiát használó telefonnak hála búcsút inthetünk az egérmozi-méretű kijelzők bogarászásának, mivel egy ilyen telefon képes az adatokat bármilyen sík felületre, viszonylag nagy méretben kivetíteni. Az apró gombok nyomkodásától is megszabadulhatunk, ha a mellékelt speciális, bluetooth-os tollat használjuk.

A high-tech rajongók gyűjteményéből nem hiányozhat majd a Con-Badge elnevezésű készülék, ami egy hangfelismerő képességgel felruházott, jelvényre emlékeztető szerkezet. Az igazán elszántak ezt a ruhájukra erősíthetik (karácsonyi hangulat minden nap...) és így vezérelhetik a különböző intelligens háztartási készülékeket a lakásban – vagy például meghallgathatják hangpostájukat.

Az egyik legjelentősebb újdonságot talán a Samsung szolgáltatta, 7 megapixeles fényképezőgéppel felszerelt telefonjával. A gyártó gyakorlatilag egy teljes funkcionalitást nyújtó fényképezőgépbe építette bele a GSM modult. Az elérhető képminőség szempontjából ez mindenképp előnyösebb megoldás, hiszen a borsószemnyi, fix optika és a körömpiszoknyi CCD helyett sokkal komplexebb alkatrészek látják el a képalkotás feladatát.

A Gizmodo névre keresztelt szerkezettel szinte mindent megtehetünk (azért persze vannak korlátok): lehet vele telefonálni, játszani, zenét hallgatni, filmeket nézni, fényképezni és üzeneteket küldeni. A fejlett GPS szolgáltatás már csak hab a tortán... A 2,8 colos kijelzővel és Nvidia GoForce 3D 4500-as grafikus vezérlővel felvértezett szerkezet nehéz terepen indul harcba, hiszen a Sony PSP, Nokia N-Gage 2 és a Nintendo DS lesz az ellenfele. A Gizmondo egy csatát mindenesetre már igazi vetélytársak nélkül, toronymagasan megnyert a CeBIT-en, mégpedig a „Kinek a standján vannak a legdögösebb hostess lányok?" elnevezésű viadalt...

LOÁL!
www.SG.hu
Friss hírek, érdekességek
a számítógépek, játékok, filmek és a tudomány csodáinak világából!

Most 0 Ft postaköltséggel
rendelhetsz az interneten!
NYITV@
0-24
www.itmediabolt.hu
ITmédiaBOLT
cp Computer PANORÁMA
CHIP
PC GURU
IT-BUSINESS
aktuális és korábbi lapszámok • könyvek • különszámok • előfizetés

SanDisk Mp3 lejátszók

A SanDisk termékei világszerte ismertek – a márkanév hallatán elsőként bizonyára mindenkinek a flash memóriák (memóriakártyák) jutnak eszébe, ám a gyártónak kártyaolvasók és zenegépek is szerepelnek a palettáján. Bemutatónkban utóbbi csoport három tagjával fogunk foglalkozni. A gyártó nemes egyszerűséggel Digital Audio Playernek hívja a csöppke méretű készülékeit, melyek egyes elemei némi hasonlóságot mutatnak egy bizonyos másik márka termékeiével...

A SanDisk Digital Audio Player külleme elegáns, a fogása kellemes, jó minőségérzetet keltő. A kijelző a készülék méreteihez képest – bekapcsolt háttérvilágítással – jól olvasható. Zeneszámok lejátszásakor minden fontos információt leolvashatunk a kis képernyőről.

A lejátszók tetején található a 3,5 mm-es jack aljzat (fejhallgató számára), az akasztófül és a mikrofon. A gyártó természetesen fülhallgatót is mellékel a Digital Audio Playerekhez. Az USB 2.0 szabványnak megfelelő kommunikációs port az eszköz alján van egy gumifedél alá rejtve. Bár bőven elegendő a maximum 1 GB kapacitású tár feltöltésére a másolási sebesség, ez természetesen nem meríti ki a szabvány által biztosított (elméleti maximális) 480 Mbit/sec adatátvitelt.

Az előlapon látható központi kezelőszerv mellett további négy kapcsolót találunk a lejátszó jobb oldalán. Természetesen igazi cipelhető zenegépről lévén szó nem maradhatott le a gombokat lezáró hold funkció.

Az AAA méretű elemet a hátoldalon található púpba kell helyezni. A csomagban az elem és a fülhallgató mellett egy áttetsző műanyag tasakot és egy elasztikus pántot is találunk. Ízlés kérdése, de mi inkább „csak úgy" zsebre vágnánk a masinát, mintsem hogy a mókás megjegyzéseket provokáló szerkót használnánk...

Zengés

A viszonylag egyszerű külső szemrevételezése után ideje bekapcsolni a lejátszót. Az elem behelyezése után a mellékelt USB-kábel segítségével számítógépünkkel kötöttük össze a SanDisk DAP-ot. Be sem kell kapcsolni a lejátszót, USB csatlakozást észlelve automatikusan feléled és adatátviteli módba kapcsol.

Kedvenceink felmásolásához mi a FAR Manager fájlkezelőt használtuk, de kinek mi a kedvence, azt használhatja, hiszen operációs rendszerünk külön driverek nélkül is felismerte külső meghajtónak a SanDisk DAP-ot. A zenefájlokat egyszerűen felmásoltuk a készülék főkönyvtárába.

A DAP menürendszere pofonegyszerű, gyakorlatilag három almenüből áll és ráérzésszerűen kezelhető. Az elsőben az EQ-t találjuk (Rock, Jazz, Classic, Pops, User, Normal opciókkal), a másodikkal a rádiót aktiválhatjuk, míg a harmadik a felvételt menedzseli. A rádióból sajnos nem lehet felvenni, és hiába várunk RDS-t, csak a csatorna FM frekvenciáját írja ki a készülék. A beépített mikrofonnal halk és igen rossz minőségű felvételeket készíthetünk (32 kbps/8 kHz), így sajnos diktafonnak csak módjával használható a DAP.

A SanDisk sem akar akimaradni az mp3 lejátszó üzletből

Legszebben a Rock equalizer-beállítással szól a kis SanDisk; a mellékelt fülhallgató szükségmegoldásnak elfogadható, de aki megteheti, már vásárláskor szerezzen be megfelelő élményt nyújtó fülvagy fejhallgatót. A hangerő skálája 40-ig megy, s ezt ki is lehet bátran nyomatni Rock EQ mellett, csak a vége felé kezd kicsit torzulni a hang. Normal EQ mellett a 40-et is simán viszi.

Értékelés

A SanDisk Digital Audio Player készülékei nagyon kedvező áron nyújtanak jó minőséget. Természetesen ennyi pénzért nem vetekszik a DAP más gyártók high-end mp3-lejátszóival, s csupán mp3 és wma zenéket fogad, de akinek elég a készülék által nyújtott puritán szolgáltatás-körítés, nem fog csalódni.

Termék megnevezése	SanDisk Digital Audio Player
Kapacitás	256, 512 és 1024 MB
Támogatott fájltípusok	WMA (max. 192 kbit/sec) MP3 (max. 320 kbit/sec)
Digital Rights Management (DRM)	támogatott
Beépített rádió	van (FM)
Beépített mikrofon	van
Kijelző	grafikus, kék háttérvilágítással
Áramellátás	1 db AAA elem (kb. 15 órára elég)
USB-csatlakozás	USB 2.0
Frissíthető Firmware	igen
Méret	75,2 x 32,8 x 20,8 mm
Tömeg	39,7 gramm elemmel
Bruttó kiskereskedelmi árak	14 375 Ft (256 MB) 20 625 Ft (512 MB)

Ami tetszett

- jól szól
- megfelelően gyors kommunikáció
- szép, egyszerű design
- nagyon kedvező ár
- rádió

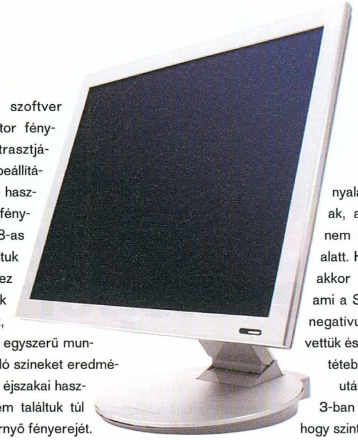
Ami nem tetszett

- csak mp3 és wma formátumok
- minimális szolgáltatások

PROHARDVER!
AZ ONLINE PC MAGAZIN

Samsung SyncMaster 193P

A Samsung design-díjas 173P és 193P folyadékkristályos monitorainak külsejét nem lehet nem szeretni! A többféle gyönyörű szín (piros, fekete, kék, bordó stb.) és a szinte korlátlan lehetőségeket nyújtó talapzat egyedülálló a piacon.



Gombokat ne is keress rajta!

A kb. 10 kg-os csomag kibontása után elsőként a becsomagolt alkatrészeket pillanthatjuk meg. A monitor mellé egy-egy DVI és D-Sub kábelt, egy falra való rögzítőelemet, tápkábelt, tápot (tehát a táp nincs beépítve a monitorba!), egy rövid felhasználói útmutatót, egy meghajtóprogramot és segédprogramokat (MagicTune, Pivot Software) tartalmazó CD-t kapunk.

A monitoron egyetlen kezelőszerv található, az érintésre működő bekapcsológomb, amely a sötétben kéken világít. Ezzel el is érkeztünk a 193P egyik leginkább vitatott előnyéhez, mely sokak szerint inkább hátrány. A gombtalan élet a Windowst alkalmazó felhasználók számára könnyen megszokható (egy-két nap), hiszen a MagicTune szoftver segítségével az általunk előre beállított profilok mindössze két kattintással bármikor elérhetőek. No de mi a helyzet azokkal, akik nem Windowst használnak? A kérdés jogos, és nem is igazán értjük, hogy a Samsung mit is gondolhatott, amikor olyan monitor tervezett, melyet a Linux-felhasználók nem tudnak kényük-kedvük szerint beállítani...

A borítás hátulról szintén elegánsnak hat, a 193P egy szépen berendezett iroda gyöngyszeme lehet. Ha fontos a leendő vevő számára, hogy irodájában bárhonnan nézve tökéletes látvány fogadja a vendégeket, a 193P ideális választásnak bizonyulhat.

A Samsung nemrégiben vezette be Dual Hinge névre keresztelt technológiáját, mely a kettős hajlíthatóságot hivatott biztosítani: a képernyő magasságát, dőlésszögét nem egy, hanem két csukló segítségével állíthatjuk be. Ez elméletileg nagyon hasznos újítás, azonban a gyakorlatban igen ritkán állítgatjuk a monitor pozícióját ide-oda, és még ritkábban nézzük a képet felülről.

A 193P ismeri a pivot funkciót, azaz lehetőségünk nyílik a képernyőt saját tengelye körül tetszőleges szögben elforgatni. A képernyőt 90 fokkal elfordítva tökéletes munkaasztalt kapunk szövegszerkesztéshez vagy egyszerű webböngészéshez. Az 1024 képpont szélességű weboldalak sokkal átláthatóbbak ebben a helyzetben, mint vízszintesbe állított (nem elforgatott) monitoron, ellenben játékra és filmnézésre a beállítás értelemszerűen nem alkalmas.

Képminőség

A MagicTune szoftver szolgál a monitor fényerejének, kontrasztjának, színeinek beállítására. Tartósabb használatra 20-as fényerő mellett a 68-as kontrasztot találtuk megfelelőnek, ez a beállítás filmek lejátszása alatt, játék közben és egyszerű munka során is kiváló színeket eredményezett, és még éjszakai használat mellett sem találtuk túl erősnek a képernyő fényerejét.

Többórás bemelegedés után elővettük a prohardver-labor TFT-tesztprogramját, és megkezdtük elemzésünket. A szürke árnyalatai a fehértől egészen a feketéig példásan jelentek meg szemeink előtt, ezzel szemben a szürke gradiensben átlósan enyhe sávosodást vettünk észre (ez azonban a mindennapi használat során egyszer sem volt észlelhető).

A teljesképernyős fekete tökéletesen feketén jelent meg előttünk, foltokat sehol sem láttunk (ez főleg a magas kontrasztaránynak köszönhető, ami az MVA/PVA panelek jellegzetessége). A piros átmeneteiben is mindent kitűnőnek találtunk, ezzel szemben a zöld és a kék átmeneteiben a szürke gradienshez hasonlóan függőlegesen enyhe sávosodást fedeztünk fel.

> **“ Ha fontos a leendő vevő számára, hogy íróasztalán tökéletes látvány fogadja a vendégeket, a 193P ideális választás lehet. ”**

Mindennapi használat

Photoshop alatt elsődlegesen a kékes-zöldes színek és a szürkék megjelenítésére voltunk kíváncsiak, a 193P példásan vizsgázott, gyönyörűen, élethűen adta vissza a színeket.

Később elővettük a Doom 3-at, és a pokolban (ami jellemzően vörös), illetve egy átlagos pályán (Doom 3-ban az átlagos alatt a sötétet lehet érteni) készítettünk képeket. A Samsung 193P ezekben a helyzetekben is példásan viselkedett, a színhűségre nem lehetett panaszunk. Far Cry alatt is kipróbáltuk a monitort, a photoshopos képhez hasonlóan itt is a kékre és a zöldre, illetve ezek árnyalataira voltunk főleg kíváncsiak, a Samsung 193P azonban nem ingott meg a feladat súlya alatt. Ha már a játékoknál tartunk, akkor térjünk rá az utánhúzásra, ami a Samsung SyncMaster 193P negatívumai közé sorolható. Úgy vettük észre, hogy a játékok főleg sötétebb részein lehet jelentősebb utánhúzással számolni. Doom 3-ban ez jórészt annyit jelentett, hogy szinte mindenhol utánhúzást kellett tapasztalnunk, viszont Quake 3-ban a vörösebb, sárgásabb pályákon már elviselhető mértékű volt a jelenség. Annyit még észrevettünk, hogy a Quake 3-at ablakban futtatva akár félcentis utánhúzásnak is szemtanúi lehettünk a képernyőnek még a világosabb részein is! Ugyanakkor a 193P filmnézésre tökéletes, sehol nem vettünk észre zavaró utánhúzást.

Végezetül...

A Samsung a 193P-vel jót alkotott, hiszen olyan monitort adott ki a kezei közül, amely csak a hardcore játékosok és a Linux-felhasználók számára nem jöhet számításba. A 193P véleményünk szerint tehát mindenre jó a gyors mozgású játékokon kívül, hiszen tökéletes színreprodukciójával, lenyűgöző feketéjével megfelelő monitor a tervezők számára, irodai munkára és rajzprogramokhoz is ideális választás, emellett filmnézésre kiváló.

Ami tetszett

- gyönyörű színek
- magas kontrasztarány, tökéletes fekete
- felépítés és ergonómia
- gombtalanság
- 3 nap pixelhiba garancia és 3 év garancia

Ami nem tetszett

- gombtalanság (főleg a Linux-felhasználók számára)
- magas válaszidő, fps-játékosok számára nem ez a megfelelő választás
- 19-esek között is drága

Intel Developer Forum 2005

"A jelen már a múlt..."

írta · Martinm

Az Intel minden évben több fejlesztői fórumot is tart a világ számos országában, ám a tavaszi mindig is kiemelkedett ezek közül. A legutóbbi eseményen – hazánkból egyedüli újságíróként – ott járt cikkírónk is, hogy a tűz közvetlen közeléből tudósítson benneteket, mire is számíthattok PC-s fronton a közeljövőt illetően.

Az Intel a tavalyi gyengélkedést követően összeszedte magát, és minden területen újdonságokat, fontos bejelentéseket tett. Ezúttal a legfontosabb témák a virtualizáció, a könnyebb rendszer-menedzselhetőség, a hálózatok fejlesztése és természetesen a többmagos processzorok voltak. A fejlődés nem állhat meg, így a jelenlegi 90 nm-es gyártás mellett már elkészültek az első, 65 nm-es technológiát alkalmazó CPU-k, amit kétévente rendre követnek majd a kisebb csíkszélességek (45, 32, 22 stb.). A legnagyobb teret az asztali gépek kapták, ám ezúttal már nem szimpla PC-ként beállítva.

Bye-bye megahertz-verseny!

Az Intel már tavaly elfordult az órajel-növelési láztól (ahogy várhatóan a pipeline lépcsőfokok számát sem fogja tovább emelni), és minden marketingeszközével azon volt (és van), hogy ennek okait a vásárlókkal is megértesse. A cég a CPU-k teljesítményét idén sem MHz-ek hozzáadásával, hanem egyéb technológiákkal tornázza feljebb. A 6xx-es széria már meg is jelent, itt a 2 MB L2 cache jelenti a pluszt. Ezt követi a második negyedévben az első, asztali gépekbe szánt duplamagos CPU, a Smithfield kódnevű Pentium D. Nem nyomdahiba – a 4-es szám eltűnt, helyét a D jelölés veszi át! Ez mutatja, hogy immár Dual Core processzorral van dolgunk (vigyázzunk: a Celeron D-je nem ezt jelenti...). A Pentium D órajele nem lesz túl magas, 2,8-3,2 GHz közti példányok várhatóak, ahogy az L2 cache sem növekszik 4 MB-ra, marad a magonként 1-1 MB. A 8xx-as jelzésű széria továbbra is 800 MHz-es FSB-vel (PSB-vel), 90 nm-es gyártástechnológiával és 1,5 volt körüli feszültséggel üzemel. A fogyasztásról annyit lehet tudni, hogy 130 watt körül lesz teljes terhelés esetén, ám az új SpeedStep és egyéb technológiáknak (EIST, TM2, C1E) köszönhetően ez terheletlen állapotban kevesebb is lehet.

Mindjárt kezdődik a Mónika Show!

Az új CPU-khoz új chipkészlet is dukál (elképzelhető, hogy nem hivatalosan támogatni fogják régebbi alaplapok is a Pentium D-t) i955x és i945 jelöléssel, továbbá lesz integrált grafikával ellátott darab is i945G néven. A foglalat továbbra is LGA775 és túl nagy változás nem várható a szolgáltatások terén sem (persze majdnem mindenen csiszoltak keveset). Így megjelenik a maximálisan 8 GB-nyi DDR2-667 memória támogatása, a jobb Matrix RAID (a 0,1 üzemmódok mellett már 5 és 10 is) és a lecserélt HD Audio (Realtek helyett Sigmatel). Az Intel (akárcsak az AMD) egyértelműen a dupla, majd később a többmagos processzorokban látja a jövőt. Az Intel számításai szerint 2006 végére az összes eladott processzor 85%-a duplamagos lesz...

A Pentium D két szálat képes párhuzamosan végrehajtani, míg a hasonló alapokon nyugvó Pentium Extreme Edition változat (a 4-es szám itt is eltűnt) akár négy szálon is dolgozhat. Ezt a Hyper-Threading technológiának köszönheti, ami a Pentium D-ből kimaradt. Az Extreme Edition továbbra is drága (magyar zsebbel szinte megfizethetetlen) CPU, 1066-os FSB-vel, 3,2 GHz-es órajelen. A Smithfield előállítása logikus, hiszen két darab Prescott 1M magból épül fel, így ha gyártás során az egyik fele hibás, az letiltható és a CPU értékesíthető egymagosként. Ha azonban mindkét mag tökéletes, egy hatalmas, 206 mm2-es, 230 millió tranzisztorból felépülő szörnyeteget kapunk, aminek az előállítási költsége – így ára is – roppant magas.

Ezt némileg orvosolja majd a 2006-ban érkező Presler mag, ami 65 nm-es gyártástechnológiával készül, és magonként 2-2 MB L2 cache-t tartalmaz. Ez már multichip CPU, azaz a két mag nem egyetlen szilikonon lesz. Ennek előnye, hogy olcsóbb és kisebb hibaszázalékú az előállítása, hát-

ránya azonban a nehezebb integrálhatóság. Az Intel – erejét demonstrálandó – be is mutatott néhány Preslert, amik ugyan csupán 2 GHz-en, de tökéletesen működtek! A másik újdonság ennél a rendszernél az FB-DIMM alkalmazása volt, ami már soros elven, jelentősen nagyobb sávszélességgel továbbítja az adatokat. Az LGA775 még a Preslernél is megmarad, tehát időtálló foglalat. A magok sokszorosításában van a jövő, így az Intel tervei szerint az évtized végére nyolcszálas végrehajtás lesz az általános az asztali, míg 32-szálas a szerverek esetében.

A kis- és közepes méretű szerverek piacán sikeres Xeon platform elkövetkező változata érdekes újításokat ígér. A Truland 4S processzoronkénti osztott busza 1066 MHz-en üzemel, amit négycsatornás DDR2-400-as memóriabusz szolgál ki. Az Itanium alapú nagygépes részleg újdonságai a Montecito és a Millington voltak. Egy bemutató során a 32-processzoros rendszer a hozzákapcsolt kamera előtt elsétáló ember arcképét valós időben kielemezte és azonosította az adatbázisban szereplő bejegyzésekkel, így felismerve az illetőt. Egy másik bemutató alkalmával egy rossz minőségű, alacsony felbontású képet javított fel egy szoftver szinte tökéletesre – épp úgy, ahogy azt sci-fi filmekben lehet látni.

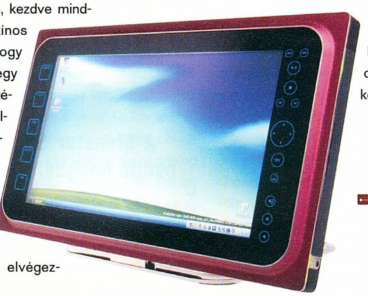
“ Egy másik bemutató alkalmával egy rossz minőségű, alacsony felbontású képet javított fel egy szoftver szinte tökéletesre – épp úgy, ahogy azt sci-fi filmekben lehet látni. ”

A jövő gépei

Az Intel idén hadjáratot indít, hogy megváltoztassa az emberek nézeteit a PC-kkel szemben. Az új PC immár nem csak egy szürke doboz, amivel dolgozni és netezni lehet, hanem komplett digitális szórakoztatóközpont, amit egyszerű használni, mindenre alkalmas és csírájában sem hasonlít elődeire. A Digitális otthon és Digitális életmód koncepció PC-i halkak és kicsik, köszönhetően a BTX szabványnak; gyorsak a duplamagos CPU miatt és rengeteg szolgáltatást kínálnak. Kiválóan alkalmasak játékra, netezésre, de akár digitális filmfelvevőként is megállják helyüket. A koncepció szerves részét képezi a külső design, így a jövő PC-i már picik, laposak és keskenyek, szinte rájuk sem lehet ismerni. A másik fontos dolog a DRM másolásvédelem, ami a digitális filmkölcsönzésnek adhat nagy lökést (igaz, Hollywood továbbra is retteg a PC-ktől).

Száz az egyben – a virtualizálás

Az egyik legfontosabb bejelentés a Virtualization Technology, azaz VT volt. A virtualizálás érdekes jelenség az asztali gépekben. A technológia lényege, hogy a hardver képes egyszerre több operációs rendszert is futtatni egymás mellett, teljesen elkülönítve őket egymástól. Az Intel szakemberei az előadás alkalmával a technológia több előnyét is megpróbálták vázolni, ám azok vagy túlságosan speciálisak, vagy egyéb módon megoldhatóak voltak – de akadt azért egy-két jó példa is. Az egyik ilyen a Digitális otthon koncepcióba passzol, amikor egyetlen számítógép van a lakásban, ami az egyik szobában HDTV-t vetít a család egyik tagjának, a másikban játékot futtat rajta egy másik felhasználó, a harmadikban pedig éppen neteznek vele. Ekkor három operációs rendszer fut egy időben, saját memóriaterülettel és hardverkezeléssel – így például az egyik hibája nem rántja magával a másik két felhasználót is. Egy másik példa azt mutatta meg, hogy a felhasználó több programot is futtat egy időben: levelezik, a neten keres, filmet tömörít és mellette játszik is. Ekkor, ha bármelyik program lefagy, vagy akár az egész gépet újraindítja, esetleg az egyik, netre kapcsolt rendszer vírusfertőzést szenved, az nem befolyásolja a többit, zavartalanul futnak tovább a saját partíciójukban. Sajnos még számos kérdés megválaszolatlan ezzel kapcsolatban, kezdve mindjárt azzal a kinos problémával, hogy ha mondjuk négy Windows fut a gépünkön, meg kell-e vennünk négyszer a szoftvert... Ha egy frissítést szeretnénk feltelepíteni, azt négyszer kell-e elvégeznünk? Ehhez a témához kapcsolódik az is, hogy ha egy programot mind a négy rendszer alatt szeretnénk használni, négyszer kell-e azt is megvennünk és futtatnunk. A virtualizációban tehát rejlenek lehetőségek, ám még homályos a gyakorlati megvalósítás.



Noteszgép a - talán nem is annyira távoli - jövőből

A jövő fejlesztés alatt

A fontosabb bejelentések mellett még rengeteg apró, ám annál fontosabb újdonságot mutatott be az Intel (és partnerei). Ilyen volt például a Silicon Laser, amivel optikai elven továbbítható adat a szilikonon. A WiMAX fejlesztése is gőzerővel folyik. A technológia a drótnélküli hálózat egész fogalmát megváltoztathatja – akár egyetlen antenna képes lesz egy egész várost lefedni! Sebességét tekintve Pat Gelsinger kijelentette: „...az 1-2 Mbit nem szélessáv, az igazi szélessáv 50 Mbitnél kezdődik!”. Fontos újdonságok voltak még a CE-ATA 1.0 végleges specifikációjának bemutatása, a flash memória gyártástechnológiájának fejlesztése, az Intel I/O Acceleration technológia, mely a hálózatos adatáramlást hivatott drasztikusan növelni és még számos egyéb érdekesség. Több partner is kiállította újdonságait, így például lehetett látni az Intel CPU-t támogató, első nVidia nForce4-es alaplapokat, FB-DIMM-et több gyártótól is működés közben, számos BTX megoldást vagy éppen Rambus xDIMM memóriamodulokat 32 GB/s-os sávszélességgel.

Az érdekesebb témákkal, fejlesztésekkel, technológiákkal, na és persze termékekkel az elkövetkező hónapokban külön cikkek keretében is foglalkozunk majd.

A Pc hangja Hangtörténelem 2. rész

írta · Emvy

Előző számunk hangkártya-történelem cikkében lezártuk a MIDI-érát, ideje átlépnünk a Creative-uralom korszakába. A cég tevékenységét többek között olyan népszerű termékek jelzik, mint a Live! és az Audigy sorozat tagjai.

A kompaktlemez megjelenése a játékok grafikájában is nagy változásokat hozott, azonban legelsőként a hangban tapasztalhattunk drasztikus előrelépéseket – legalábbis minőségi szempontból. Lehetőség nyílt kiváló minőségű, 44,1 kHz-es mintavételezésű, 16 bitesen kvantált hangok tárolására – a floppylemezek korában még negyedekkora méretű (22 kHz, 8 bit) zene sem szolgálhatott a játékok aláfestéséül. A 7th Guest című technológiai demonstráció – ami mellesleg játékként is funkcionált, és milliós eladásokat produkált – volt az első fecske, ettől kezdve a floppy meghajtó egyre inkább csak adatmentő eszközként volt használatos. Ekkoriban érte el a Sound Blaster pályafutásának egyik csúcsát: mivel még minden egyes program egyedileg érte el a hangkártyát, ezért minél több Creative kártya talált gazdára, annál kevesebb volt a játékgyártók motivációja, hogy más hangchipek támogatását is beépítsék a szoftverekbe (ekkor 20 millió környékén volt az eladott példányok száma). A CD-audio elterjedésénél érdemes megjegyezni, hogy mellékhatásként a – többek közt a Star Wars-játékokban megismert – történésekhez igazodó muzsikától jó időre elköszönhettünk...

Gyökeresen megváltozott a helyzet a Windows 95 megjelenésével, ahol a programok egységes illesztőfelületen keresztül érhették el a hangkártyák szolgáltatásait, így támadhatóbbá vált a Creative-birodalom. A kártyagyártóknak elegendő volt egy DirectSound-kompatibilis meghajtót mellékelniük, és a felhasználó – elvileg – csak a hangminőségből tudott következtetni a gép belsejében elrejtett eszközre (pontosabban tudott volna, azonban a 2000 watt P.M.P.O. típusú, igen népszerű hangfalkategóriának köszönhetően szinte teljesen mindegy volt, mi jött ki a mini jack csatlakozóból...). A piacot ennek megfelelően elöntötték a kétes minőségű termékek, amelyek típusait felsorolni is nehéz – az egyébként nem túl jó minőségű Creative termékek szinte a választék csúcsát jelentették. Ekkor vetették meg a lábukat a piacon a később, az integrált megoldások körében igen elterjedt CMI chipek is. Mivel a játékosok szempontjából ekkoriban nem sok változás történt, ugorjunk tovább a következő mérföldkőre, amelyet az Aureal Vortex név fémjelzett.

Ezt a chipet használta a Diamond Multimedia által kiadott kártya, a Monster Sound, amely az első, háromdimenziós szolgáltatásokat nyújtó hangkeltő volt a fogyasztói piacon – az A3D technológiát egyébként eredetileg a NASA virtuális valósággal kapcsolatos kutatásaihoz fejlesztették ki. A normál sztereó anyagon is (kategóriájában) kiváló hangminőséget nyújtó hangkártya kiválóan együttműködött a Microsoft új DirectSound3D szabványával, legfeljebb négy hangfalat kezelt, bár kettővel is képes volt ál-surround hangzást biztosítani. Semmi sem tökéletes persze, így elég sok inkompatibilitási problémával kellett megküzdeni a felhasználónak. Egyáltalán nem biztos, hogy a piacra berobbanó, térhatást generáló hangkártyák piacán a későn ocsúdó Creative könnyedén be tudta volna hozni lemaradását, azonban a cég jó érzékkel felvásárolta az E-MU professzionális hangchipeket tervező és gyártó vállalatot. Az EMU10k chip EAX (Environmental Audio eXtension) felülete egyszerűbben programozható, gyorsabb és fejlettebb volt, mint az A3D. A Creative programozói sosem voltak rosszak, ráadásul jó kapcsolatokat ápoltak a szoftvergyártókkal, így a meghajtóprogramokkal sem volt gond. A játékok a DirectSound helyett natív EAX támogatással érkeztek, mivel az EMU10k több szolgáltatást nyújtott, mint amit a Microsoft szoftverei ki tudtak volna használni. A Sound Blaster Live! – hiszen erről a kártyáról van szó – újra visszaültette a Creative-ot a PC-s szoftverek (kiváltképp a játékok) hangkeltőinek trónjára. A versenyképes árnak is köszönhetően rendkívül elterjed Live! a mai napig megtalálható a PC-kben, a széleskörű támogatás miatt felesleges lecserélni ott, ahol nincs szükség négy hangfalnál többre, illetve ultragyors digitális jelfeldolgozásra. Innen kezdődött egyébként a Creative azon rossz szokása, hogy a digitál-analóg konverterei 48 kHz-en (és többszörösein) működnek, tehát a 44,1 kHz-s (CD minőségű) hangot fel kell keverni 48 kHz-re, ami ront egy keveset a hangon. Később, amikor a PC-re, mint kitűnő minőségű hangforrásra lett szükség, a Creative kártyákat nem igazán vették már számításba.

> **“ A Monster Sound az első, háromdimenziós szolgáltatásokat nyújtó hangkeltő volt a fogyasztói piacon ”**

Az Aureal természetesen vissza szerette volna venni elsőségét a térhatású hangeszközök terén, ezért előrukkolt az A3D 2.0 szabvánnyal, vele együtt a Vortex2 chippel, de – bátran mondhatjuk: sajnos – ez nem sikerült neki. A Vortex2-vel sze-

relt kártyák, például a Diamond Monster MX300, vagy a szintén elterjedt eredeti referenciakártya, szokatlanul jó hangminőséggel rendelkeztek, normál sztereó zenehallgatás esetén még az Audigyknél is jobban szóltak – a szerző nem egy ismerőse szerzett potom pénzért Vortex2 SuperQuadot zenehallgatási célra... A Vortex2 3D-s motorja jelentősen erősebb és jobban programozható volt az EMU10k-nál, mixere több hangot kezelt. Mellette szólt még, hogy társkártyával hardveres Dolby Digital 5.1 támogatást nyújtott (a Live! csak külső szoftver segítségével tudta négycsatornásra keverni a hat hangsávot), ami a házimozi-őrület beindulásával súlyos érvnek számított. Két ok miatt azonban az Aureal végül is eltűnt a süllyesztőben. Az első, hogy sorra jöttek a natív EAX támogatással rendelkező játékok, amelyek nagyobb élményt nyújtottak, mint az A3D 2.0-t nem kihasználó DirectSound3D-s verziók. Második pedig, hogy a Creative perelni kezdte az Aurealt szabadalomsértés miatt, az elnyúló per pedig felemésztette a jóval kisebb cég utolsó anyagi tartalékait is. Végül a Creative felvásárolta a meggyöngült céget, az A3D-vel pedig nem találkozhattunk többé, holott matematikai modellje jóval kifinomultabb volt az EAX rendszernél...

A Live!-nak ezután több verziójával is találkozhattunk: Platinum verzió; előlapi kivezetésekkel; butított változat digitális kimenet nélkül – de alapvető változások nem történtek. Érdemes kitérni egy nem túl hosszú ideig létező állatfajra, a Philips Edge sorozatára is. A multinacionális cég kirándulása a PC-s multimédiába nem indult rosszul. A drágább verzió (Acoustic Edge) hardveres Dolby Digital és DTS támogatással, az Aureal Vortex2-höz hasonlóan jó hanggal, bőséges szoftverkörítéssel érkezett, ráadásul még az EAX szabványt is ismerte. A gond a meghajtóprogramokkal volt, a papíron tökéletes kártya sokszor okozott bosszúságot a felhasználóknak, ennek folytán nem is terjedt el igazán. Hasonló sorsra jutott a legalább ilyen kiváló Hercules Gametheater XP, amely hihetetlenül igényes megépítésével sokak kedvence volt – a folytatás azonban elmaradt.

A háttérben viszont ott mozgolódott még egy cég: a német Terratec, amely máig aktív szereplő a piacon. Jelentős piaci sikert könyvelhetett el DMX névre keresztelt termékével, amely ugyanazt az ESS Canyon3D chipet használta, mint a Diamond Monster Sound MX400, ám jobb megépítésével, digitál-analóg konvertereivel jobb hangminőséget biztosított. Tradicióvá vált, hogy (természetesen most a professzionális eszközöket figyelmen kívül hagyjuk, az más terep) a Terratec aktuális, házi felhasználásra szánt csúcskártyája zenei anyagot jobban szólaltat meg, mint a Creative-é – utóbbi persze a kifinomultabb térhanggal igyekszik ledolgozni hátrányát.

A Creative újabb mérföldkövéhez érkeztünk: az Audigy sorozat 2001-es bevezetéséhez. Az EMU10k1 96kHz-s mintavételezést és 24-bites felbontást ígért és adott, emellett minden formátumot támogatott, ami szem-szájnak ingere, AC3, Dolby Digital, EAX Advanced HD, 32 bites mixer 131 csatornával, Firewire bemenet... Nem volt filléres darab, azonban vitték, mint a cukrot – és ez tökéletesen érhető is volt, tekintve, hogy árához képest jó hangminőséget és a piac legjobb 3D-s jelfeldolgozó processzorát kaptuk meg a kezdetben ötvenezer forint feletti árért. A sokcsatornás hardveres ekvalizer ugyan hiányzott, de ez kevés embert zavart – kivéve a Firingsquad webes magazin tesztereit, akik az „audiofil" szempontoknál megemlítették, hogy nem hangolhatjuk finomra rendszerünket, hogy jobban szóljanak az mp3-aink – remélem érezni az iróniát...

A szőke nő esete a hangszóróval: "Jéééé, hangszóró... de édiiiii!"

Ha már elkezdtük, fejezzük is be az Audigy szériát: a második verzió igen sokszínű választékot kínál. Ahelyett, hogy a korrekt 44.1 kHz-es digitál-analóg konverziót megvalósították volna, a 192 kHz-es mintavételezés támogatását is beépítették az új chipbe – tény, hogy a marketinganyagok nem közölték az első oldalon a PC-jükön DVD-audio lemezeket lejátszó felhasználók számát... A játékosok azonban továbbra is a Creative kártyákkal érezhetik magukat a mennyországban: negyedik verziós EAX, sok.1-es hangkimenetek, és a legerősebb DSP, amely rendre győztesen került ki a processzorhasználat-mérésekből. A többi tulajdonságot inkább nem is részletezném, a legtöbb olvasó úgyis ismeri – érdemes viszont megjegyezni, hogy rengeteg verzió készült belőle: a sima PCI-os kiviteltől a notebookba való PCMCIA kártyáig bármi elérhető, ami egyedülálló a hangkártyák között.

Utolsó nagy kategóriánk a VIA Envy chippel szerelt hangkeltőket öleli fel. Ez a lapka hosszú idő óta az első számottevő, olcsó vetélytársa az EMU10k processzoroknak. A játékokban produkált háromdimenziós hang minőségével kapcsolatban a Creative-ot igen nehéz beérni, az EAX negyedik verziója már kifinomult akusztikai modelleket alkalmaz – bár az Envy kompatibilis ezekkel, mégsem éri utol az Audigy 2 szériát. Más a helyzet zenehallgatás és filmek alatt. A jórészt Wolfson D/A konvertert alkalmazó, Envy 24-re alapuló kártyák (Terratec Aureon Space és EWX2496, M-Audio Revolution 7.1, Onkyo Wavio, stb.) állva hagyják az Audigyket (a különbség természetesen csak profi fejhallgatóval és/vagy erősítő+hangfal összeállítással érzékelhető, a PC-s hangszórókon a differencia szinte érzékelhetetlen).

Cikkünkben nem volt célunk a vásárlási tanácsadás vagy az exluzív ritkaságok mélyreható ismertetése, mindössze a jórészt a Creative dominálta PC-s hangkeltés történetének rövid bemutatása – a jövőbe tekintést is meghagyjuk a Cebitről visszatérő kollegáknak. Amiben reménykedhetünk, az az, hogy ennél sosem lesz kevésbé színes a hangkártyakínálat, hiszen nekünk ez hozza a legtöbb izgalmat és a leggyorsabb fejlődést.

A 3 Dimenzió és az Idő
8.rész

írta · Gale

Folytatódik sorozatunk, mely a videokártyák, a first person shooterek és az akció világát dolgozza fel, éves bontásban. Ezúttal 2004 második féléve kerül terítékre.

Július elejére esett a Far Cry című játék v1.2 verziószámú ragtapaszának megjelenése, mely néhány funkción és effekten keresztül Shader Model 3.0 (DirectX 9.0c) támogatást biztosított az alkotásnak – szigorúan nVidia 6800 sorozatú kártyákon, lévén az ATI megoldásai még csak a DX9.0b-nél tartottak. A kiterjesztett vizuális technológia ugyan látványvilágban nem adott hozzá érdemlegeset a játékhoz, ám az egymenetes per-pixel alapú megvilágítás miatt teljesítménynövekedés lép(het)ett fel a 6-os sorozatú GeForce kártyákon.

A játékot jegyző CryTek SM3.0 tapogatózásának tekinthető ez a megmozdulás, amelyhez hozzájárult a hagyományosan jó nVidia – CryTek viszony is (a Far Cry alapjai egy nVidia techdemóban gyökereznek). Közrejátszott továbbá az, hogy a CryTek a következő játékában már olyan grafikus motort kíván alkalmazni, ami orrba-szájba használja a Shader Model 3.0 által nyújtott lehetőségeket, ha ahhoz rendelkezésre áll a játékos gépében a hardver.

Az nVidiának tehát extra hírverést biztosított ez a patch nem sokkal a GeForce 6800 család kiskereskedelmi megjelenése után, ám technológiai szemszögből jelentéktelennek bizonyult. Ellenben rossz szájízre adott okot, hogy a v1.2 patch feltelepítése után egyes ATI kártyákon textúrázási problémák léptek fel a játékban, amit néhány paranoiás ATI rajongó összeesküvésnek minősített, melynek szenvedő oldalán természetesen kedvenc cégük és annak vásárlói álltak. A problémát a CryTek által később kibocsátott v1.3 tapasz orvosolta.

Szintén a nyáron lépett piacra az Intel új, alaplapi chipkészletbe (i910GL, i915GL, i915GV és i915G) ágyazott grafikus megoldása, az Intel Graphics Media Accelerator 900. A GMA 900 több szempontból igen meggyőző specifikációkkal rendelkezik (4 pixel futószalag, 333 MHz-es magórajel, hardveres pixelárnyaló támogatás, akár 224 MB megcímezhető tár a rendszermemóriából), ám mivel a vertex shader és egyéb T&L feladatok ellátása a CPU-ra hárul. Ezért játékos szemszögből elég felemásra sikeredett ez a megoldás, melynek a játékokban nyújtott teljesítménye tesztelői tapasztalatok szerint még a Radeon X300SE-ét sem éri el.

Tény, hogy aki integrált grafikus megoldásba fektet be, az vagy laikus (rosszabb esetben jól átverték), vagy nem áll szándékában játékra használni a gépét. Ha valaki mégis erőltetné ezt az összeállítást, további ellentmondásba ütközne. Tudniillik az integrált grafikus megoldások költség szempontjából általában a low-end vagy maximum a költséghatékony kategóriába tartoznak, míg a VS és T&L funkciók ellátását a CPU-ra hagyó GMA900 tudásának kiteljesedéséhez erős – és egyben drága – CPU-ra van szükség.

A fentiekben leírtak ellenére az Intelnek igaza van: integrált grafikai megoldásait az esetek elsöprő többségében egyszerű irodai munkára (Word, Excel, e-mail) vagy otthoni netezésre használják a kliensek, fölösleges lett volna plusz szilíciumot beleerőltetni a GMA900-ba. Ebből a szemszögből nézve hozzáadott értéket jelent a megoldásban a HDTV, illetve a duálmonitoros megjelenítés támogatása.

Augusztus második felében debütált az ATI új, noteszgépekbe szánt grafikus megoldása, a Mobility Radeon 9800, amely az R420 architektúrán alapult, ám annak gyengébbre skálázott változata volt. A korábbi megoldásokhoz képest megnövelt 3D-s renderelési teljesítmény okán a kanadaiak az MR9800-at már nem csak a notebookok, hanem a „desktop replacement"-ek piacára is szánta.

További ATI-s hír, hogy a cég szeptember legelején mutatta be a mind kinézetében, mind funkcionalitásában (és mint modemes letöltő, megjegyzem: méretében is) kibővített grafikus vezérlőpultjának, a Catalyst Control Centernek első publikus kiadását. Bár a program vitathatatlanul tartalmaz előremutató elemeket, használata kezdők számára kicsit bonyolult lehet, illetve a gyakorlottabbak a hagyományos Control Panelen gyorsabban tudják változtatni az egyes beállításokat. Többeket az is elrettenthet, hogy a Control Center működéséhez telepíteni kell a Microsoft .NET keretrendszer kliensét is.

Most, szűk fél év elteltével már kijelenthető, hogy a Catalyst Control Center nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, a gyakorlatban jó pár felhasználó tudatosan a hagyományos vezérlőpultnál maradt az új driverkiadások esetében. Szintén szeptemberre időzítette az ATI legfrissebb grafikus meghajtó csomagjai körüli matatását, ezúttal a Catalyst A.I. fantázianevet adva a frissítésnek.

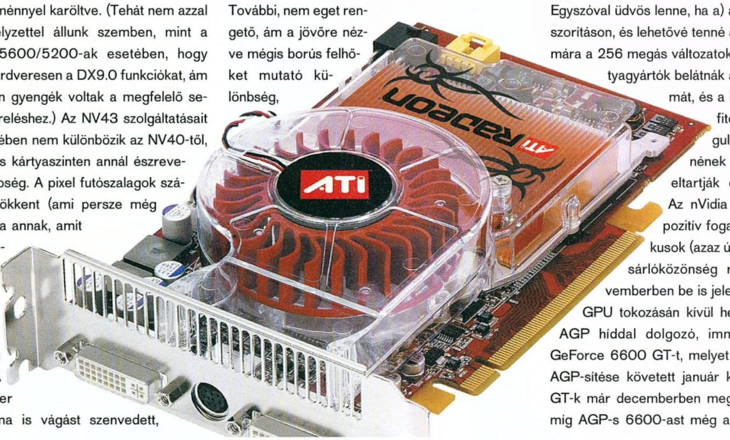
De térjünk vissza a nagy vetélytárshoz, amely természetesen nem nyugodhatott a GeForce 6800-zal szerzett babérjain, ezért nem sokkal az iskola-

Fej vagy gyomor? Illetve... ATI vagy nVidia?

kezdés után bejelentette a PCIe csatolású GeForce 6600 és 6600 GT megoldásait a középkategória számára. Igazán vonzó az NV43 kódjelű architektúrában, hogy nagyon kedvező áron hozza el a költséghatékony gondolkodású játékosok számára a Shader Model 3.0-t, megfelelő 3D-s teljesítménnyel karöltve. (Tehát nem azzal a faramuci helyzettel állunk szemben, mint a GeForce FX 5600/5200-ak esetében, hogy ugyan tudták hardveresen a DX9.0 funkciókat, ám architekturálisan gyengék voltak a megfelelő sebességű rendereléshez.) Az NV43 szolgáltatásait tekintve lényegében nem különbözik az NV40-től, ám szilícium- és kártyaszinten annál észrevehetőbb a különbség. A pixel futószalagok száma nyolcra csökkent (ami persze még mindig a duplája annak, amit korábban a középkategóriában megszokhattunk), a memóriabusz szélessége pedig 128 bitre. A vertex shader egységek száma is vágást szenvedett, mégpedig háromra. Ettől függetlenül ütős megoldás maradt az NV43 még korunk játékkövetelményeinek tükrében is.

A kifejezetten költséghatékony változat, a GeForce 6600 300 MHz-es magórajellel dolgozik, a 128 mega fedélzeti tárral operáló kártyákon a jellemző effektív memóriasebesség 550 MHz, míg a 256 MB-osokon 500 MHz (újra előjött a GeForce 4 Ti 4200-nál már látott megkülönböztetés: 64 MB/500 MHz, illetve 128 MB/444 MHz). Nem véletlen ez az akár kisstílűnek is nevezhető megkülönböztetés, hisz itt nettó 30 ezer forint alatti kártyákról beszélünk, ahol minden forint számít a vásárló szemszögéből, illetve minden cent (yen, yuan, von stb.) a gyártó oldaláról. Tekintettel arra, hogy még a közepes szintű aktív hűtéssel megtámogatott NV43 magok is nagy eséllyel 400+ MHz szintre tuningolhatók ezeken a kártyákon (a hagyományos TSOP tokozású memóriachipek tuningolhatósága viszont nem túl magas), kijelenthető, hogy a mezei GeForce 6600-ak egyértelműen memória-sávszélesség limitáltak.

A GeForce 6600 GT-k architekturálisan szinte teljes mértékben megegyeznek az előbb tárgyalt normál kiadással, a természetesen (ha már GT...) magasabb órajeleken felül (500/1000 MHz) azonban ez a változat egy jelentős szolgáltatás pluszt is hordoz, mégpedig az SLI-ben működés lehetőségét. Ez van: az nVidia a GT-ken engedélyezte ezt a funkciót, míg a mezei verzióban nem, pedig az architekturális azonosságból fakadóan ez sem lett volna nagy munka. Itt nyilván marketing és üzleti megfontolások állnak a háttérben, illetve esetleg megnyílik a pálya a modderek számára... További, nem eget rengető, ám a jövőre nézve mégis borús felhőket mutató különbség,



“ A non plus ultra szintet képviselő Radeon X850 XT Platinum Edition szolgáltatásokban nem hozott többletet a korábbi X800-akhoz képest, és az órajelekben is minimális többlettel bírt. ”

hogy a videokártya-gyártók a 6600 GT-s modelljeiket (legalábbis e sorok írásának időpontjáig) egyöntetűen 128 MB fedélzeti tárral látják el. Ez persze érthető abból a szempontból, hogy mindegyik vállalat megpróbál belül maradni a 200 USA dolláros áron. Ha pedig még 128 megát kellene felpasszíroznia a nem éppen olcsó, 2.0 vagy 1.6 ns időzítésű GDDR3 memóriachipekből a termékre, bizony ez tarthatatlanná válna (nem is beszélve arról, hogy az esetlegesen a hátoldalra kerülő memóriachipek zavarszűrése miatt többrétegű nyákot, esetleg nyák-újratervezést igényelne a dolog, míg 128 megás darabok esetén készen kapták a tervet az nVidiától).

Az előrelátható probléma itt az, hogy adott egy nagyteljesítményű, DirectX 9.0c funkcionalitással rendelkező grafikus megoldás, amelyet tulajdonosaik vígan használhat(ná)nak akár a 2006/2007-ben megjelenő új, grafikailag intenzív játékokhoz is. Csakhogy szinte bizonyos, hogy a korai (?) előfutárok (pl. Doom 3) mellett a 2005 folyamán és a 2006-ban megjelenő új játékok egy része a magasabb szintű grafikai megjelenítéshez bizony már követelni fogja a 256 mega videomemóriát. Most itt konkrétan az Unreal 3.0 motoros játékokra gondolok, de intő jel az is, hogy már manapság is 128 megás kártya ajánlott húzósabb játékok esetén. Innen pedig – ahogyan azt a múlt tapasztalataiból leszűrhetjük – igen gyors a továbblépés. Pláne ha még 2005 első felében kijön valamelyik chiptervező-kártyagyártó cég 512 MB-os, az általános fogyasztói piacra (értsd: nem grafikai munkaállomáshoz) szánt megoldással, és a 256 MB lesz kis idő elteltével a fősodor...

Egyszóval üdvös lenne, ha a) az nVidia engedne a szorításon, és lehetővé tenné a kártyagyártók számára a 256 megás változatok gyártását; b) a kártyagyártók belátnák a fent vázolt problémát, és a költségeken és profiton kicsit kevésbé izgulva valami jót is tennének a játékosokkal, akik eltartják őket. Álmodozom... Az nVidia látta a kifejezetten pozitív fogadtatást mind a kritikusok (azaz újságírók), mind a vásárlóközönség részéről, ezért novemberben be is jelentette a különálló (a GPU tokozásán kívül helyet kapó) PCIe – AGP híddal dolgozó, immár AGP csatolós GeForce 6600 GT-t, melyet a normál 6600-as AGP-sítése követett január közepén. Az AGP-s GT-k már decemberben megérkeztek hazánkba, míg AGP-s 6600-ast még a tengerentúl boltjaiban sem lehet találni a bejelentés után bő három héttel. Azért a CeBIT-ig bizonyosan ezek is megérkeznek a boltok polcaira...

Bár ezen a ponton tovább beszélhetnénk az nVidiának a DirectX 9.0c szolgáltatásokat egyre olcsóbb megoldásokba való tuszkolási kedvéről és lépéseiről, ám alapvetően kronologikus sorrendet követ ez az írás, ezért most térjünk vissza az ATI-hoz – ugyanis a kanadai cég sem tétlenkedett a középkategóriában ez idő tájt. Alig száradt meg a tinta a halom netes GeForce 6600 GT teszten, máris újabb dolga akadt az újságíróknak. Ugyanis még szeptemberben bejelentésre került PCI Express platformra a Radeon X700 család, három taggal.

Az RV410 kódjelű, 110 nanométeres technológiával készülő X700 lapka lényegében az R423 (X800 PCIe) olcsósított, kevesebb tranzisztort tartalmazó változata. Ennek fényében nem meglepő, hogy míg a szolgáltatások (DX9.0b stb.) terén az RV410 hozza az R423 szintjét, addig a pixel futószalagok száma lecsökkent nyolcra, illetve a memóriabusz szélessége is feleződött (így lett 128 bites). Mintha csak a GF 6600 specifikációit írnám...

Azonban az ATI nagyvonalúbbnak bizonyult az nVidiánál: érintetlenül hagyta a vertex shader egységek számát (6 darab), ezzel papíron igen erős

shader-teljesítményt biztosítva az X700-nak. A legbikább 700-as a piacról azóta is hiányzó (nem úgy, ahogyan például a GeForce 6800 Ultra, hogy itt-ott elvétve beszerezhető egy-egy példány, hanem totálisan), „papír-bejelentett" Radeon X700 XT. 475/1050 MHz-es órajelek és elvileg 128 MB-nyi fedélzeti tár jellemezte volna a GeForce 6600GT ellenlábasának szánt terméket. Talán jól döntött az ATI, hogy nem erőltette az XT-t, mert hosszabb távon úgysem a fillrate vagy a shader-teljesítmény döntött volna a két megoldás között, hanem az nVidiás GPU DX9.0c támogatása.

Amennyire fellelhetetlennek bizonyult az X700 XT, annyira elárasztották a piacot nem sokkal a bejelentés után a Radeon X700 Pro chipes VGA kártyák, és váltak az ATI középkategóriás PCIe vonalának zászlóshajóivá. 425 MHz-es magsebesség és effektive 860 MHz körül járó memória volt amúgy is csak a különbség az XT-hez képest. A jobbfajta alkatrészekből épített kártyák némi tuninggal amúgy is közel kerültek az XT órajeleihez. A kártyagyártó cégek egyaránt piacra dobtak 128 és 256 mega videomemóriás változatokat.

Meglepő módon az X700 család Benjáminjának számító Radeon X700 szintén igen alacsony példányszámnak örvendett a piacon. A vásárlók talán még vették is volna a 400/700 MHz órajelekre szelídített változatot (általában 128 mega video RAM-mal), ám a kártyagyártók nem igazán erőltették. Persze az is lehet, hogy az ATI nem szállított nekik elegendő ilyen GPU-t, az X700 Próként kapott chipeket alulórajelezni pedig kissé drága mulatság lett volna. Elképzelhető, hogy a kanadai cégnél rájöttek, hogy az X700 teljesítményben nem nyújt sokkal kevesebbet, mint a nagyobb profitot eredményező Pro, ezért előbbi alávághat az utóbbi eladásainak, így visszafogta a normál X700 lapkák kiszállítását a kártyagyártókhoz. Az is elképzelhető, hogy néhány nagyobb OEM gépépítő cég felszívta a kedvező árú X700 chipes termékeket.

További bonyodalmat okoz, hogy néhány cég Radeon X700LE néven dobta piacra az X700-as kártyáit (a specifikációk érintetlenül hagyása mellett, azaz a kártyák csak nevükben, de nem teljesítményükben degradálódtak). Csak remélni tudom, hogy nem tűnnek el végleg a süllyesztőben az X700-asok, mert a 128 megás kivitelek akár már nettó 20-22 ezer forintos ár mellett sok esetben képesek elérni a Radeon 9800 Pro teljesítményét (ha nem megyünk 1024x768-as felbontás fölé, illetve nem használunk kétmintásnál finomabb élsimítást).

Mire október közepe felé ténylegesen is megérkeztek a PCIe-es GeForce 6600 chipes kártyák (a GT-k már kicsit korábban) a boltok polcaira, az nVidiának új bejelentenivalója akadt, mégpedig az NV43-V kódjelű chipen alapuló GeForce 6200. Ez a megoldás az alsókategóriás PCIe videokártya-piac számára készült, ám folytatva a korábban tárgyalt GeForce FX 5200-as hagyományokat, az nVidia ezt a GPU-t is felvértezte a legfrissebb DirectX technológiával (esetünkben DX9.0c, ami a gyakorlatban Shader Model 3.0 támogatást jelent).

Az ekkor bejelentett (és gyártott) GeForce 6200-ak jelentették a GPU első generációját, amelyet nem sokkal később új változat követett. Az NV43-V verziójú GF6200, amint azt a nevéből is ki lehet következtetni, a GeForce 6600-ak alapját adó NV43 „value", azaz értékcsökkentett kiadása. Jelen esetben a butítás egyrészt a pixel futószalagok számának csökkentésében (négy maradt a letiltás után), másrészt néhány (amúgy is inkább a memória sávszélességet feszegető funkciók esetében jelentős) optimalizációs eljárás elhagyásában (az NV43-V esetében letiltásában) jelentkezett. A megoldás órajelei 300/500 MHz körül alakulnak 128 bites memóriabusszal, modelltől függően 128 vagy 256 MB memóriával, ám akadnak gyártók, akik 64-bites memóriabuszt alkalmaznak, és emellett az amúgy sem túl gyors memória-taktust lejjebb szorítják 400, illetve 333 MHz-re.

Decemberben jelenti be az nVidia a natív GeForce 6200 chipet, az NV44-et. Ez már valódi négyfutószalagos GPU (azaz nem négy működő plusz négy letiltott, mint az NV43-V esetében). Alapesetben az NV44 funkcionalitása nem különbözik az NV43-V-től, azonban tartalmaz egy új, kifejezetten a PCI Express platform kihasználására, és a költségek csökkentésére fókuszáló technológiát, a TurboCache-t, amelyet a kártyagyártó cégek belátásuk szerint használhattak kártyáikon. A megoldás lényege, hogy a grafikus kártyára kevés fizikális memória kerül (amely valójában gyorsítótárként és frame bufferként szolgál), míg az alkalmazások, játékok további videomemória-szükségletét a PCI Express buszon keresztül a központi memóriából elégíti ki a rendszer (persze csak egy bizonyos határig). A technológia segítségével a kártyára kerülő memória mennyisége egészen 16 MB-ig (!) csökkenthető (ez retro nézetben a Riva TNT korszakát idézi), melynek segítségével összesen 128 MB videomemória kezelhető (16 MB a grafikus kártyán, 112 MB a rendszermemóriában). A 256 MB video RAM használatához azonban már 64 mega memóriának kell lennie fizikailag az NV44 alapú kártyán. Végül az eddigi utolsó ismert lépésként az nVidia 2005 januárjában csendben bejelentette az AGP csatolós GeForce 6200-at. Bár logikus módon eddig nem öntötték el a hazai piacot a GeForce 6200 chipes kártyák (főleg a PCIe változatokról beszélek, hisz az AGP-seknek a cikk írásának időpontjáig sanszuk sem volt erre), hiszen ki az, aki drága PCIe platformhoz ultraolcsó videokártyát vásárol – ám az AGP-s változat piacra lépése megváltoztathatja a helyzetet. Míg a gyakorlati tapasztalatok alapján a TurboCache technológiás 6200-asok bizony érezhetően elmaradnak teljesítményben a teljes mértékben saját memóriát használó társaiktól, utóbbiak könnyen válhatnak belépő szintű játékkártyává. Teljesítményük elegendő még a jelenlegi, grafikailag húzósabb játékok megjelenítéséhez is alacsonyabb felbontásokban és visszafogott grafikai részletesség mellett, árszintjük pedig van annyira alacsony, hogy még „áruházas gépekbe" is belekerülhessenek.

Novemberre lenyugodott a grafikus piac, vagyis a cégek inkább már arra koncentráltak, hogy minél

„ A sima GeForce 6600 és a 6600 GT architektúra szempontjából megegyezik, de az nVidia marketing-gépezetében hála, csak a GT-k mennek SLI módban "

nagyobb számban legyártsák azt, amit bejelentettek szeptember-október folyamán. Eljött azonban a mobil megoldások ideje, hiszen előbb az nVidia jelentette be a GeForce Go 6800-at, míg nem sokkal később az ATI a Mobility Radeon X300-at és X800-at. Utóbbi kettő rendelkezésre állása közelített a zéró felé...

Minket azonban jobban izgat, hogy december legelején, amúgy Mikulás módjára, az ATI meglépte a PCI Express dömpingjének második lépcsőjét, ezúttal a high-end, illetve teljesítményorientált („performance") szegmensekben. Az inváziós flotta élén az R480 kódjelű GPU variánsai haladtak. A non plus ultra szintet képviselő Radeon X850 XT Platinum Edition szolgáltatásokban nem hozott többletet a korábbi X800-akhoz képest, és az órajelekben (540/1180 MHz, 16 pixel futószalag, 6 vertex shader, 256 bites memóriabusz, 256 MB videó RAM) is minimális többlettel bírt. Ugyanez mondható el a Radeon X850 XT-ről, amely nagyobb testvérétől mindössze órajeleiben tér el, kissé lefelé: 520/1080 MHz.

A legkisebb X850-es a Radeon X850 Pro, amely tizenkét futószalaggal és az XT-hez hasonlóan 520/1080 MHz-es mag-, illetve effektív memória órajeleken dolgozik. Ezt a megoldást nem igazán gondolták át az ATI döntéshozói, ugyanis míg fogyasztói árcéduláján magasabb összeg szerepelt, teljesítményben rendre alulmaradt (igaz, nem sokkal, de ebben az esetben ennyi is elég) a szintén frissen bejelentett Radeon X800 XL-lel szemben. A decemberben bejelentett, PCIe csatolós X800-ak az R423 GPU 110 nanométeres gyártástechnológiával készült megfelelői, kódjelük R430 lett (ember legyen a talpán, aki fejben tudja tartani ezt a sok Rxxx és RVxxx kódjelet és a hozzájuk tartozó, beszédesebb GPU elnevezéseket és specifikációkat...). A költséghatékonyabb gyártástechnológiának is köszönhető, hogy a kifejezetten magas teljesítményt nyújtó X800 XL (16 pixel futószalag, 6 vertex shader, 400/1000 MHz-es órajelek, 256 MB memória 256 bites buszon) számára a kanadaiak meghökkentően jó árat határoztak meg: 299 USA dollár, ami itthon elvileg nettó 60 ezer alatti árat kell, hogy eredményezzen – miközben az X800 Próénál magasabb teljesítményt kapunk cserébe! Végül a bejelentésáradat végén szerénykedik a szintén 110 nm-es technológiával gyártott Radeon X800 – R430 mag, 12 futószalag, 400/700 MHz, 128 MB fedélzeti tár, 256 bites memóriabusz. Érdekes, hogy míg utóbbi kártya jelentősen szerényebb specifikációkkal bír (főleg ami a memória mennyiségét és sebességét illeti), mint az XL, addig ajánlott fogyasztói ára mindössze 50 dollárral kevesebb. Hiába, már eddig is nagy volt a tülekedés a 199 USD-os árszinten, ami csak tovább bonyolódik majd az ATI külső PCIe – AGP hídjának (Rialto) megjelenésével: Radeon X700 Pro 256 MB, Radeon X800SE 128 MB és természetesen az nVidia-féle GeForce 6600 GT 128 MB. A piac ebben az esetben is igazságot fog osztani, csak időt kell neki hagyni.

Kéne valami ütős kártya... vágod!?

Ami pedig ezt az év végi ATI-bejelentéssorozatot illeti, inkább tűnik az egész marketing-próbálkozásnak, mintsem valódi termékbejelentésnek. Az egésznek olyan utóíze van, mintha az ATI megpróbálná nagy csinnadrattával magára terelni a figyelmet, hogy a vásárlók ne a konkurencia termékeit vásárolják, miközben a technológiai újítások száma zéró. Elképzelhető az is, hogy az ATI saját Shader Model 3.0 támogatással rendelkező GPU-i távolabb vannak a piaci megjelenéstől, mint azt a cég vezetői szeretnék, és félnek, hogy ha nem nyomatják elég erősen magukat PR-téren, a hozzáértő vásárlók mind nVidia terméket vásárolnak (és nem is a leglassabb fajtából).

Az év legvégére esett még egy nVidia-betli is. A cég ugyanis engedélyezte driver szinten a már áprilisban beharangozott PureVideo szolgáltatást a GeForce 6-os sorozatú GPU-in, bár ebből a körből kimaradtak a korai gyártású GF 6800-ak. Az NV40 alapú chipek összesen 222 millió tranzisztorából mintegy 20 milliót felelő videoprocesszor technológia a képminőség javításáért és a CPU-terhelés csökkentéséért felelős videoanyagok lejátszása során. A PureVideo nem hordoz semmi extrém újítást, ezért nagy kérdés, hogy a bejelentés után miért csak fél évvel juthatott hozzá ehhez a szolgáltatáshoz a GeForce 6 szériás videokártyát vásárló közönség...

* Az év meghatározó grafikus megoldása az év elején az igen szép termékciklus-időt befutó Radeon 9800 Pro volt, nyakában a nagyon kedvező ár/teljesítmény arányt felvonultató GeForce FX 5900 XT-vel. Eljött azonban a tavasz, majd a nyár, és az ATI és az nVidia újabb fegyverekkel esett egymásnak. ATI oldalról a teljesítmény-kategóriában a Radeon X800 Pro, míg az nVidiánál a GeForce 6800/6800GT tarolt, a költséghatékony szegmensben továbbra is erősen tartotta magát a már szintén nem csecsemőkorban járó Radeon 9600XT. Utóbbi megoldás halála csak az év vége felé jött el a GeForce 6600 GT AGP képében, lévén a hónapokkal korábban bejelentett PCIe változat nem jelentett veszélyt a javarészt AGP platformon garázdálkodó 9600XT számára. Végül ismét ki kell emelni a történeti hűség kedvéért: 2004-ben sem a vásárlók, sem a gyártók nem készültek még fel a PCI Express platformra való váltásra, ami a grafikus megoldásokat illeti.

Ezzel a végére értünk az Úr 2004. évének, ám a következő számban gyorstekeréssel visszaugrunk ugyanennek az évnek az elejére, hogy újabb utazást tegyünk az FPS- és akciójátékok világában.

Szoftver mentőöv

A Pc Guru megoldja a problémádat!

írta · Gandalf

Több víruskereső

Sziasztok!
1. A Norton Antivirus és Internet Security, Panda Antivirus és Virus Buster megfér-e egymás mellett?
2. Hogyan lehetne Windows XP Prónál mappákat lekódolni?
Válaszotokat előre köszönöm: -Boris-

Kedves Boris!

1. Majd húszéves víruskergető tapasztalattal a hátam mögött csak ismételni tudom, amit mindig is hangoztattam: egy kereső nem kereső! Nem árt, ha több, más-más adatbázissal és keresőmotorral rendelkező antivírus termékkel is ellenőriztetjük rendszereinket. Az azonban már nem mindig szokott sikerülni, hogy ezek egyszerre figyeljék online módon gépünket. A felsorolt három termék mindegyike hatékony védelmet ad, és ehhez a rendszert is eléggé igénybe veszi. A folytonos háromszoros terhelés azonban már feleslegesen lassítaná a rendszert, mivel általában már egy vírusvédelmi szoftver is elég lenne. Való igaz, nem egy esetben fordult elő, hogy neves antivírus szoftverek egymásban véltek vírust találni, és tönkretették egymást, de ma inkább a lassulás és a rendszerterhelés növekedése az, ami miatt ellenjavallt két vagy több szimultán futó online vírusellenőr használata.

A megoldás a következő: Válassz ki egyet a három közül, ami napi frissítésekkel állandóan fut és véd, és hetente egyszer ereszd rá a lemezeidre a másik kettőt is, a vírusadatbázisok frissítése után. Kicsi az esélye, hogy ezen a pajzson bármilyen vírus átmenne... Azonban ne feledkezz meg arról, hogy nem csak olyan kártevők vannak, amelyekkel a fenti három szoftver foglalkozik! Telepíts még legalább egy antispyware programot is. Próbáld ki az AdAware Personal SE-t, a Spybotot, vagy a Microsoft Windows Antispyware-t. Annak ellenére, hogy Microsoft termék, sok jót olvastam róla...

2. Egyszerű: ha rendszergazdai jogaid vannak, a védendő mappák beállításánál korlátozod és jelszóhoz kötöd a hozzáférést. Megadott felhasználó kötelező jelszóval csak engedélyezett tevékenységeket végezhet a könyvtárakon és fájlokon.

Spyware invázió

Sziasztok!
Az a baj, hogy – nem csalás, nem ámítás – 10 spyware garázdálkodik a gépemen, s ez azért elég idegesítő 10 popup/secundum arányban! Szóval, ezek ellen 100%-ig bejön a SpyBot? Vagy ez már orvosi eset? Esetleg törjem szét a Panda lemezét? Ugyanis sz..t se ér, mint azt olvastad! Nektek milyen antivírusotok van? Érdemes ilyet venni?
Már legalább századjára üdvözlettel:
Ványai Márton

Kedves Márton!

Csak tíz? Pár hónapja a Chip szerkesztőségében az egyik kolléga gépéről 417 (!) darab spyware elemet sikerült egy menetben eltávolítanunk... Használj Mozilla Firefoxot vagy Operát – vagy ha ragaszkodsz az Internet Explorer alapszolgáltatásaihoz, ültess rá egy AvantBrowsert, és kapcsold be a popup ablakok és reklámok szűrését. A vírusok/férgek elnevezésében tapasztalható káosz többek között abban is érezhető (méghozzá saját bőrünkön), hogy nehéz a megfelelő ellenszert felkutatni. Ezt a te eseted is alátámasztja.
Ami azonban a spyware ellenszert illeti, miért az antivírus programoktól várod a megoldást? A spyware ellen már csak azért sem jók a klasszikus AV programok, mert a spyware nem mutat (feltétlenül) vírus-sajátságokat: nem gépről gépre szaporodik, hanem többnyire valamilyen webszerverről töltődik le. Spyware ellen tehát használj spyware keresőt!
Javaslatom: három igazán topon levő program létezik ma ingyenesen, otthoni használatra: AdAware Personal SE, SpyBot és kapszkodj meg: Microsoft Windows AntiSpyware béta (Win 2K/XP rendszerekre). A negyedik hasznos progi a CWShredder, ami a fentiek látóköréből kieső, CoolSearch gyűjtőnevű kártevőket képes detektálni és hatékonyan kigyomlálni.
Javaslom, legalább kettőt használj ezekből. Én magam hetente egy-két alkalommal futtatom az AdAware-t, és ha még mindig gyanakszom, mert lassú a rendszerem, a SpyBotot és a CWShreddert is. Lehetőség van folyamatos ellenőrzésre is, de ez speciel nálam nem vált be, mert túlságosan leterhelte a gépemet.
Mindenesetre melegen ajánlom, hogy töltsd le az AdAware legújabb változatát a legújabb frissítésekkel, majd hálózati kapcsolat nélkül, csökkentett üzemmódban indítsd újra a gépet. Csökkentett üzemmódban először nézd meg a feladatkezelőben, mi fut feleslegesen, és ha kell, takaríts. Ezután – amikor már remélhetőleg nincs futó kémprogramod – már hatékonyabban tudod eltávolítani a kémprogramokat. Ha egyik ellenőröd sem talál kémeket, újraindíthatsz normál módban.

DVD régiókód

Hi Guru Team!
Röviden és velősen: DVD régiókód-felszabadító programra lenne szükségem. 1-es és 2-es kódolású lemezeim vannak (az összes legálisan vásárolt, ill. külföldről rendelt) és a DVD meghajtóm régiókód-módosító lehetősége elérte korlátait. Több programot is letöltöttem, de vagy nem segítenek a probléma megoldásában, vagy csupán használhatatlan trial verziók. Nos, innentől van szükségem a segítségetekre. Egy hatásos, teljes verziójú programra lenne szükségem, mely lehetővé teszi a különböző régiókódolású DVD-k lejátszását, valamint kooperál a következő meghajtótípussal: LG RW/DVD GCC-4521B.
Hűséges olvasótok: Gergely

Kedves Gergely!

A http://www.honositomuhely.hu/kateg2d.html címen néznék körbe először a helyedben. Gyanúsan kedvcsináló leírásokat olvasni ezen a lapon. Talán némelyik valóban működik is: pl. AnyDVD v4.7.5.2, DVD Genie 4.10,
További tippek:
DVD Region-Free 2.11: www.dvdidle.com
DVD Genie 4.10: www.inmatrix.com/genie
Remote Selector (próbaverzió): www.remoteselector.com/download.htm
DVD X Ghost: www.dvdxghost.com

Napjaink legveszélyesebb vírusai

Helyezés	Név	%
1.	I-Worm.Netsky.Q	19,8
2.	Exploit.Iframe.B	18,6
3.	I-Worm.Bagle.BF	8,8
4.	I-Worm.Bagle.BA	8.0
5.	I-Worm.Netsky.D	5,6
6.	I-Worm.Bagle.BE	5,4
7.	I-Worm.Netsky.P	3,7
8.	HTML.Bankfraud.I	2,6
9.	I-Worm.Zafi.D	1,8
10.	I-Worm.Netsky.C	1,7
.	Egyéb	24,3

Vadiúj háttérképek, MMS-ek / PCH xxxxx ----- 1785

(C). PAWS. ALL RIGHTS RESERVED

10033

10036

Csak 400 Ft! + Áfa

Színes háttérképeket a következő telefonokra tudsz letölteni: Alcatel OT535, Motorola C350, E365, T720i, V300, V500, V525, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650,8910i, Nokia N-Gage, Panasonic GD87, SAGEM myX-5m, myX-6, Samsung E700, E710, P400, S100, S300, Sharp GX-10, GX-10i, GX-15,GX-20,GX30, Siemens A60, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SonyEricsson P800, P900, T230, ST310, T610, T630, T68i, Z600. A letöltéshez küldd a PCH szót és a választott kép kódját szóközzel elválasztva a 1785-es számra! (pl. PCH 10036) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a képet. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Az SMS ára 400 Ft + ÁFA.Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

10035

10034

Letöltés csak 1 SMS-sel!

Audio csengések / PCA xxxx----1785

Egyéb hangok

Xilophone	3077
Orgona	3070
Nagydob	3068
Fanfár	3067
Jéghoki	3066
Hárfa	3065
Mexican	3063
Pisztoly	3059
Időzített bomba	3058
Gépfegyver	3057
Bomba	3056

Emberek

Tarzan	3100
Sikítás	3055
Polgár Jenő	3054
Orrfújás	3053
Ordítás	3052
Nevetés (férfi)	3051
Nevetés (női)	3049
"juhhuu"	3046
Horkolás	3045
Tüsszentés	3044
Fütty	3043
Erotic aaah (női)	3041
Sírás	3040
Böfögés	3039
Szalacsi	3038
You have a new message (női gép)	3037
Wake up (női gép)	3036
You have a new message (férfi gép)	3026
Wake up (férfi gép)	3025
Meeting (férfi gép)	3017
Hello baby (férfi gép)	3016

Autók

Porsche Boxster	3118
Opel Speedster	3116
Honda S2000	3115
Bugatti	3114
BMW Z3	3113
BMW M5	3112
Kamion start	3108
Formula1 (v5)	3106
Mitsubishi Lancer Evo VI	3099
Hyundai Accent WRC	3097
Ford Focus WRC	3096
Peugeot 206 2003 WRC	3095
Subaru Impreza 2003 WRC	3094
Citroen Xara WRC	3093
Vonatfütty	3092
Robogó	3090
Sziréna	3087
Duda	3081
Hajóduda	3079
Állatok	
Varjú	3012
Tücsök	3011
Tehén	3010
Madár	3008
Ló	3007
Kecske	3005
Kakas	3003
Birka	3001

AUDIÓ CSENGŐHANGOT a következő telefonokra tudsz letölteni: Sony Ericsson K700, P800, P900, S700, T230, T300, T310, T610, T630, Z500, Z600, Z1010 Nokia 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6620, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, Motorola V300, V525, V600, MPX200 Samsung A800, C100, D410, E700, E710, P400, S100, S300, S300M, T100, V200, X100, X450, X600 Siemens C60, C62, MC60, S55, SL55, SX1 Csengőhang letöltéséhez küldd az PCA szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 1785-ás számra! (pl. PCA 3009) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. Az SMS ára 400 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Polifónikus csengések / PCP xxxx----1785

TV / Film

Filmzene	Jóbarátok	10015
Filmzene	Szex És New York	10016
Megasztár	Csillagdal	1601
Filmzene	Tv Maci	1482
Filmzene	Magyar népmesék	1474
Filmzene	Flintstones	1152
Filmzene	Knight Rider	1157
Filmzene	X-Files	1169
Filmzene	Twin Peaks	1168
Filmzene	Macskajaj	1299
O-Zone	Dragostea Din Tei	1876
Star Wars	Fő téma	1315
Ennio Morricone	Volt egyszer egy vadnyugat	1311
Ennio Morricone	A Keresztapa	1300
Filmzene	Pumpkin And Honey Bunny	1204
Ennio Morricone	A jó a Rossz és a Csúf	1199
Filmzene	Rózsaszín párduc	1163
Filmzene	Mission Impossible	1161
Filmzene	James Bond	1156
Filmzene	Flashdance	1151
1492	A Paradicsom meghódítása	1141
Filmzene	Híd a Kwai folyón	1145
Filmzene	Mrs. Robinson	1162
Filmzene	Men In Black	1159
Filmzene	Top Gun	1167

Rock / Pop

Dannii Minogue	You Won't Forget About Me	10132
Tina Turner	Open Arms	10142
The Rasmus	In My Life	10143
Ryan Cabrera	On The Way Down	10144
R.E.M.	Leaving New York	10165
Remember	Aliendirge	10171
Green Day	Holiday	10222
Sun City	Nem Izgat	10390
U2	All Because Of You	10393
Papa Roach	Scars	10394
Natasha Bedingfield	Unwritten	10104
Lindsay Lohan	Rumors	10113
Nelly Ft. Christina Aguilera	Tilt Ya Head Back	10117
Neo Tones	Érzem	10121
Zsédenyi Adrienn	Mindhalálig Mellettem	10141
Peter Andre	The Right Way	10145
Kelly Clarkson	Breakaway	10151
Finger Eleven	One Thing	10154
Fatboy Slim	The Joker	10155
Duran Duran	Sunrise	10157
Depeche Mode	Enjoy The Silence	10159
Britney Spears	Do Somethin'	10160
Ashlee Simpson	La La	10163
Gáspár Laci	Sosem Vagy Egyedül	10166
Vision	Bárcsak Újra Itt Lennél	10170
Jamie W. És Hrutka R.	Love Me, Thrill Me, Kiss Me	10173
Avril Lavigne	He Wasn't	10174
Zorán	A Nő	10175
The Corrs	Angel	10176
Szilárd	Végtelen Éj	10051
Geg	Szólj Rám!	10098
Crystal	Összetört A Szívem	10099
Erdőhegyi Brigitta	Engedj El	10100
Collins & Behnam	U Make The Rules	10378
B.W.O.	Sixteen Tons Of Hardware	10379
Michael Gray	The Weekend	10381
Jesse Mccartney	Beautiful Soul	10383
George Michael	Father's Figure	10385
Sugarloaf	Túlélni Téged	10391
Wham	Careless Whisper	10399

Funk/Rnb

Jennifer Lopez	Get Right	10115
Alicia Keys Ft.Tony Toni Tone	Diary	10139
Alicia Keys	If I Ain't Got You	10164
Destiny's Child	Soldier	10168
Nelly And Tim Mcgraw	Over And Over Again	10172
Usher	Caught Up	10221
Ciara Ft. Missy Elliott	1, 2 Step	10388
Usher Ft. Alicia Keys	My Boo	10400

Rap/Hip-Hop

50 Cent	Pimp	1326
50 Cent Ft. Nate Dogg	21 Questions	1242
Akon Ft. Styles P.	Locked Up	10140
Gwen Stefani	Rich Girl	10153
Eminem	Like Toy Soldiers	10156
50 Cent	Candy Shop	10380
Eminem	Mockingbird	10387

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: Alcatel OT535, Motorola C350, E365, T720i, V300, V500, V525, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, 3650, 5100,6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Panasonic GD67, GD87, SAGEM myX-3, myX-5m, myX-6, Samsung A800, C100, E700, E710, P400, S100, S300, V200, Sharp GX-10, GX-10i, GX-15, GX-20,GX30, Siemens A55, A60, C55, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SonyEricsson P800, P900, T230, T300, T310, T600, T610, T630, Z600. Csengőhang letöltéséhez küldd az PCP szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 1785-ös számra! (pl. PCP 1138) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. Az SMS ára 400 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Java játékok / PCJ xxxxx ⟶ 06 90 629 000

JAVA JÁTÉKOK Letöltés: küldd el SMS-ben a PCJ és a játék kódját a 06-90-629-000 számra. (Pl: PCJ 10095) (SMS ára 799 Ft + ÁFA) Ne felejts el szóközt rakni a PCJ és a játék száma közé! Kiküldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés menüpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. A szolgáltatás mindhárom mobilhálóztról elérhető. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Információs vonal: INFO VONAL: Digitania Rt. 06-1-328-5063 (normál díjas hívás).

Hero's Flight PCJ 513

A játék célja, hogy minél több ellenséges repülőgépet semmisítsünk meg. A játék addig tart míg az energiád el nem fogy. Minél nagyobb repülővel ütközöl annál inkább csökken az energiád. Érdemes felvenni az életenergia növelőt, hogy a sérülésekből kilábalva nézhessünk szembe az ellenséggel. A kis repülők lövedék hatására felrobbannak, de a nagyokra többször, akár tízszer is rá kell lőnöd.

Motorola-T720 -E398 -V220 -V300 -V525 -V525M -V600 SonyEricssonK700i Nokia 3600 3620 3650 3660 N-Gage 3105 3125 3205 3585i 6010 6225 3587i 6015i 6012 3300 3510i 3595 5100 6100 6108 6200 6220 6610 6610I 6650 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250I 7600 8910i 3100 3108 3120 3200 6585 6651 2650 7650 Siemens-SX1 Panasonic-X700

Rally PCJ 514

Vezesd el az autót a célig minél rövidebb idő alatt! Vigyázz, ha sziklának mész vagy letérsz az útról akkor időt veszítesz. A játék a minden évben megrendezett Páris-Dakar sivatagi rally versenyek élményét hozza a telefonodra. Törekedj hibátlan teljesítményre!

Nokia3410 6310

Alien Aggression PCJ 10095

Ez egy új háromdimenziós lövöldözős játék. Küldetésed, hogy bármi áron megölj minden szörnyet, az összes bolygón. Három különböző fegyverrel ölheted meg és robbanthatod fel ellenségeidet. Egyedülálló útvesztők elé nézel ebben a játékban, 20 különböző küldetéssel. A játék nyelve angol!

NokiaN-Gage 3650 7650 3100 3200 3300 3510i 5100 6100 6220 6610 6650 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250I 7600 3220 5140 6230 6260 6600 7610 Siemens-C60 -CF62 -CX70 -M55 -MC60 -S55 -SK65 -SL55 -C65 -CX65 -M65 -S65/00 -SL65 Motorola-C385 -C650 -E550 -V220 -V300 -V525 -V600 SonyEricssonT610 T630 Z600

ÚJ

Autóverseny PCJ 516

Vezesd a versenyautódat egy festői tájon. A pályán maradáshoz navigációs segítséget kapsz. Látod, hogy merre találhatók a versenytársak. Az előzéshez minden ügyességedre szükség lesz. Kezeld profi módjára a kormányt és a gázpedált.

Nokia N-Gage 3650 7650

iPod Shuffle

Driving Force Pro

írta · Martinm

iPod Shuffle: Ismét nem kellett csalódnunk az Apple-ben!

A miniatűr walkmanek egyik legnagyobb előnye egyben hátrányként is jelentkezik – ez a kis méret. A gyártóknak két lehetősége marad: apró, épp hogy leolvasható kijelzőt alkalmaznak, vagy LED-ekkel értesítik a felhasználót az aktuális állapotról. Az Apple legutóbbi meglepetése, hogy belépett a flash memóriás lejátszók piacára is, méghozzá azzal az elhatározással, hogy ezt is hamar az uralma alá vonja. Erre elég nagy esélye is van az iPod család legújabb tagjával, a Shuffle-lal. A meglehetősen apró, minimalista tervezésű, ám szép Shuffle kezelése magától értetődik, hiszen az alapvető vezérlőgombokon kívül semmi egyebet nem találunk rajta. Nem képes diktafonként működni, és nincs benne FM rádió, csupán egy dolgot tud, ám azt kiválóan – lejátssza a zenéinket. A Shuffle-t az iTunes segítségével tölthetjük fel zenével, ahol megjelent az Autofill opció, ami véletlenszerűen, vagy osztályzatuknak megfelelően pakolja fel a számokat a walkmanre. Lejátszási listákat is létrehozhatunk, és neve ellenére a Shuffle sorrendben is le tudja játszani a számokat. Az 1 GB kapacitás elegendő akár több albumhoz is, és USB tárolóként adatokat is tárolhatunk rajta. A beépített elem töltöttségi szintjét külön gombbal ellenőrizhetjük, és ha szükséges, USB-ről tölthetjük fel. Ha éppen nem vagyunk gépközelben, külön kapható fali vagy autós adapterrel is feltölthetjük a Shuffle-t. A dobozban természetesen a már státuszszimbólumnak számító fehér fülhallgatót (ami egyébként egészen jó minőségű) és egy nyakpántot is találunk. A Shuffle hangminősége kifogástalan, ahogy kezelése is egyszerű, magától értetődő. Egyetlen hibája, hogy túlságosan apró és könnyű, mindössze 22 g, ezért ha nem vigyázunk, könnyen elveszíthetjük. Egyetlen feltöltéssel 12 órán keresztül hallgathatjuk zenéinket, amik lehetnek mp3, aac, vagy wav formátumúak is, ráadásul a többi formátumot (pl. wma) az iTunes átkonvertálva ugyancsak képes feltölteni az iPodba.

Méretek: 84x25x8 mm, 22 g elemmel
Tárolókapacitás: 1 GB
Csatlakozás: USB 2.0
Támogatott formátumok: mp3, aac, wav
Akkumulátor: beépített Li-ion, 12 óra lejátszás
Tájékoztató ár: 43 900 Ft
■■■■■ 5/5

Logitech MX518

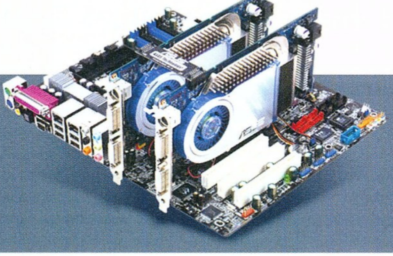
Egyre többféle egeret kínálnak kifejezeten játékosoknak, ám kevés az olyan, ami a hangzatos néven, esetleg a hi-tech kinézeten felül valóban alkalmas a legkeményebb játékosok tenyerébe. A Logitech legújabb, vezetékes – éppen ezért könnyű – modellje ugyan mindenféle speciális „hyper-super-ultra" elnevezést nélkülöz, az MX518 név mégis a jelenlegi talán legjobb egeret takarja.

A Razer Diamondback igazi ellenfele a Logitech már megszokott ergonómikus, kényelmes designját követi. Mivel vezetékkel kapcsolódik a géphez, kisebb, mint a cég zászlóshajója, az MX1000-es, és könnyebb is annál. A kézbesimuló, horpadásokra, vagy éppen golyó lyuggatta nyomokra emlékeztető designt alkalmazó egér belseje igazi műremek. A szenzor ugyanaz, mint a konkurens esetében, ahogy a képfeldolgozás sebessége is megegyezik: 5,8 Mpixel/s. A felbontás így nem kevesebb, mint 1600 dpi, amit a Logitech MX518 esetében elsőként, a görgő alatt és fölött található két gombbal hardveresen, külön szoftver telepítése nélkül változtathatunk 800 vagy 400 dpi-re.

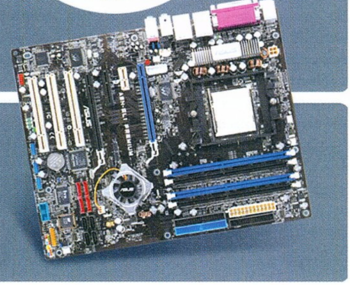
A teszt során több FPS-ben és néhány stratégiai játékban is kipróbáltuk az egeret, ami mindvégig tökéletesen működött. Az „on the fly" felbontásváltást meg kell szokni, ám kis gyakorlás után könnyen előnyt kovácsolhatunk ebből az extrából. Az MX518 közel tökéletes egér: könnyű, jól néz ki, ergonómiailag 100 százalékos, az elektronika pedig pontos és gyors.

Egyetlen hátránya, hogy birtoklásához 12 990 Ft-ra van szükségünk, ami vezetékes egérhez mérten igen magas. Persze ne feledjük, hogy ezért a legújabb technológiát alkalmazó, gyönyörű, igazi hardcore játékos egeret kapunk, ami ráadásul az új, felbontást menet közben változtató technológiát is magáénak vallhatja.

Gombok száma: 8
Csatlakozás: USB
Letapogatási technológia: optikai, 1600 dpi
Kialakítás: jobbkezes
Tájékoztató ár: 12 990 Ft
■■■■■ 5/5



Dupla grafika a legelegánsabban



ASUS

Az ASUS alaplapján csupán egyetlen kattintás az SLI átkapcsolás.

A tavaly az AMD Athlon 64 processzorokhoz szánt NVIDIA nForce4 SLI lapkakészletben bemutatott Scalable Link Interface (SLI) jelentősen kitágította a grafikus 3D teljesítmény határait: immár akár két alkalmas videochip is összedolgozhat egy program futtatásakor, így jelentős gyorsulás érhető el egy hagyományos, egykártyás rendszerhez képest.

Az SLI technológiát a PCI Express buszrendszer rendkívüli rugalmassága teszi lehetővé, ugyanis az elemi PCI Express adatátviteli csatornákat, az ún. sávokat nagy szabadsággal lehet csoportosítani, így együttesen nagyobb adatátviteli sebességű kapcsolatot létrehozni. A grafikus kártyák alapvetően PCI Express x16 csatlakozást használnak, és ez az üzemmód az SLI alapja is, amikor csak egy kártya van a rendszerben. Lehetőség van azonban két videokártyát alkalmazni, ez az SLI üzemmód, ahol mindkét kártyának PCI Express x8 csatlakozás jut. A két üzemmód között váltani kell, a PCI Express sávokat át kell rendezni, és pont ez jelenti a legnagyobb kihívást az alaplapgyártóknak.

Számos fajta SLI átkapcsoló született, köztük a kifinomult ASUS EZ Selector, amely egy SODIMM foglalatot alkalmaz az egyszerű és biztos csatlakozás érdekében. Az A8N-SLI Premium alaplapon azonban AI (ASUS Intelligence) Selector néven új megoldást mutat be az ASUS: az eddigi mechanikus átkapcsolókkal szemben az első teljesen elektronikusan vezérelt selectort. A megoldás alapját a Pericom Semiconductor nagysebességű PCI Express kapcsoló áramkörei adják, amelyeket az ASUS saját egyedi szoftverrel egészít ki, így az SLI átkapcsolás néhány egérkattintással elvégezhető, semmilyen mechanikus átalakításra nincs szükség.

Az alaplap a megszokott gazdag felszereltséggel érkezik: dupla Gigabit Ethernet, dupla Serial ATA RAID (RAID 5 funkcióval), AI Proactive alkalmazások (AI NET2 hálózati diagnosztika, AI NOS dinamikus finomhangoló, PEG Link grafikus teljesítménynövelés), illetve az egyenletes tápellátásról gondoskodó, szabadalmazott ASUS EZ Plug kiegészítő tápcsatlakozó.

Az ASUS A8N-SLI Premium alaplapot a PC gyártók és újságírók is elismeréssel illetik: „Az AI Selectorral felszerelt A8N-SLI Premium kiváló tervezésről tanúskodik" – jelentette ki Joe Hsieh a TechTrend Magazin főszerkesztője. Az extrém teljesítményű gépek építésére szakosodott VoodooPC elnöke és technológiai vezetője, Rahul Sood is lelkes: „A VoodooPC kizárólag a leggyorsabb és legmegbízhatóbb alkatrészekből építi számítógépeit. Az ASUS A8N-SLI Premiumban mindent megtaláltunk, amire szükségünk van, kitűnően illeszkedik a filozófiánkhoz: megingathatatlanul stabil és messze túlmutat vetélytársain sebességét és funkcióit tekintve."

(X)

Homok a gépezetben

írta · Joshua

Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

Super Fast Pizza
„Megteríteni sincs idő!"

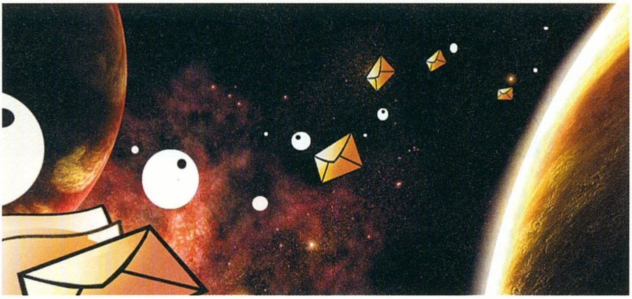
A modern információtechnológia gyakorta a változásra látszólag immúnis területeket is képes „megfertőzni", és alapjaiban felforgatni a dolgok jól bevált menetét – jól példázza ezt Scott Matthew, és vállalkozása, a Super Fast Pizza esete is. Az illető úr nemrégiben nem kisebb dologra határozta el magát, mint hogy töredékére csökkenti a pizzák átlagosan 45-60 perces házhozszállítási idejét. A töredéket ezúttal szó szerint kell érteni, ugyanis a Super Fast Pizza futára a rendeléstől számított 18 (!) percen belül kopogtat az éhes vevő ajtaján, akinek a hírek szerint gyakorta még arra sem marad ideje, hogy megterítsen, és riadóztassa a családtagokat...

Ezt a valóban nem mindennapi sebességet Matthew számos újítással érte el, melyek közül talán a legfontosabb a mobil pizzasütödék bevezetése. A Super Fast Pizza tésztái ugyanis menet közben, a speciálisan erre a célra átalakított teherautókban készülnek, ahová a központban felvett telefonos illetve internetes megrendeléseket vezeték nélküli hálózat segítségével továbbítják. Az sem nevezhető éppen mindennapinak, hogy a mobil pizzasütödék személyzete mindössze egy, azaz 1 (!) fő, aki egy személyben sofőr, szakács és futár is... Mindez természetesen csak úgy lehetséges, hogy az előállítási folyamat automatizált – a mindenkori rendelés függvényében a sofőr időről időre megáll, és újabb – előzetesen elkészített – pizzát helyez az öt önműködő sütő egyikébe. Házhozszállításkor értelemszerűen sütőhelyek szabadulnak fel, máris lehetőséget teremtve az újabb rendelés teljesítésére.

Matthew ötlete mellett szól az a tény is, hogy a Super Fast Pizza a rendkívüli hatékonyságnövekedés ellenére sem igényel lényegesen nagyobb befektetéseket, mintha a problémához a hagyományos módon közelítenénk. Ha pusztán a házhozszállítást nézzük, a Super Fast Pizza által használt speciális teherautó ugyan drágább (kb. 60 000 dollár), mint a megszokott kismotorok, viszont egységnyi időre vetítve 3-4-szer több rendelést tud teljesíteni, és akkor még nem is szóltunk az állandó konyhai ügyelet jelentette költség megtakarításáról. Matthew elmondása szerint cége képes egy 42 000 fős lakosságú terület igényeit mindössze két (!) mobil pizzasütödével lefedni, naponta több száz rendelést teljesítve, és havonként 20 százalékos növekedést felmutatva. Mindezek fényében valószínűleg nem hat a meglepetés erejével, hogy az invenciózus úriember máris hálózata országos méretűvé bővítésén töri a fejét, távlati célként 20 000 ilyesfajta egység hadrendbe állítását kitűzve...

E-mail to Space
ET hazatelefonál

A sokatmondó nevű TalkToAliens.com weboldalt jegyző cég néhány hónapja figyelemreméltó szolgáltatást indított útjára: az E-Mail to Space segítségével az űr végtelen mélységeibe küldhetnek üzenetet az erre ellenállhatatlan késztetést érző felhasználók. A modern kori fény-postapalackot egy kifejezetten e célra épített nagyteljesítményű parabolaantenna lövi ki az űrbe, mégpedig annak csillagokkal leginkább zsúfolt térsége felé. Hogy lesz-e olyan idegen égi bárka, amelyik kihalássza a kaotikus sugárzástengerből az üzenetet, nos, az egyelőre finoman szólva is kérdéses. Én mindenesetre máris eljátszadoztam a gondolattal, hogy DNS-térképem tömörített változatát a mélyűrbe sugároztatom, a döntő evolúciós ugrás lehetőségét felcsillantva a kevésbé fejlett földön kívüli létformák számára...


Üzennél az űrbe? Ma már ez sem gond!

A dolog vonzerejét tovább növeli, hogy a nemes – és olcsó: mindössze 19,95 dollárba kerül – aktusról hivatalos oklevél is kibocsáttatik, rajta a felettébb hangzatos „Certificate of Interstellar Broadcast" titulussal, újabb alkalmat teremtve high-tech trendekben kevésbé járatos ismeretségi körünk figyelménak (rövid ideig történő) felkeltésére. No és akkor még nem is szóltunk arról, hogy micsoda segítség is ez a szolgáltatás a bolygónkon ragadt, ilyesmire már régen vágyó földön kívüli lényeknek (referenciaként lásd Spielberg klasszikusát).

Spam-nagyhatalmak erősorrendje
Irritáló koreaiak, arcátlan gallok

Kétes dicsőség ugyan, ám ez év elejétől sajnos tény: a kéretlen elektronikus reklámlevelek (spam) számának terén Európa átvette a vezető szerepet az ebben a pozíciójában sokáig megingathatatlannak tűnő USA-tól. A Commtouch Software (www.commtouch.com) havi rendszerességű felmérése szerint az öreg kontinens országai együttesen a világ spamkibocsátásának közel 25 százalékáért felelősek, őket szorosan követi Japán és Korea a maguk 24 százalékával, míg az USA 22,8 százaléka csak a harmadik helyre elegendő. Az eredmény annál is inkább meglepő, mert az EU-ban összehasonlíthatatlanul szigorúbb törvényi szabályozás van érvényben e téren – ennek ellenére az angol, német, spanyol, és legfőképp a francia spammerek arcátlansága láthatóan nem ismer határokat. Ez különösképp érdekes annak fényében, hogy a gallok és a hispánok amúgy meglehetősen hátul kullognak a lakosság PC-ellátottsági listáján (Németországgal és Nagy-Britanniával ellentétben).

Országonkénti bontásban továbbra is a megszokott sorrend fogad bennünket, élén az USA-val. Dél-Korea szoros második helye már meglepőbb, pláne, hogy a kis délkelet-ázsiai ország lakossága csak töredéke az Egyesült Államokénak. Úgy tűnik,

Részesedés a világ spamkibocsátásából (régiók)

Helyezés	Régió	%
1.	Európa	24.70
2.	Japán-Korea	24.24
3.	Egyesült Államok	22.80
4.	Kína	14.45
5.	Dél-Amerika	6.03
.	Egyéb	7.78

nemcsak a Starcraft és a World of Warcraft élvez arrafelé extrém népszerűséget, hanem a mások magánszférájába való betolakodás is... Külön „örömünkre" szolgál, hogy a listán szűkebb környezetünk egyik tagja is képviselteti magát: Lengyelország 2,19 százalékos eredménye igazán „dicséretes", hiszen történelmi barátaink így ott lihegnek az igazi IT-nagyhatalomnak számító Japán nyakán!

Azért, hogy a spammerek mérsékelten áldásos tevékenységét elviselni képtelen olvasóink se essenek teljes letargiába, következzék egy biztató fejlemény is: egy másik piackutató cég, a Direct Marketing Association (DMA) felmérése szerint az átlagos felhasználó postaládájába továbbított üzeneteknek már csak az 53,1 százaléka spam, szemben az egy évvel ezelőtti 60,4 százalékkal. A világon havonként keletkező 14,8 milliárdos egyéni felhasználói e-mailből (ebbe a vállalati levelezés nem tartozik bele) már „csak" 7,86 milliárd a kéretlen küldemény...

Netsky, Bagle & Co.
A piszkos tizenkettő

Úgy tűnik, jelen hónap a különböző statisztikai kimutatások jegyében telik, így a változatosság kedvéért következzék eme műfaj egy újabb gyöngyszeme, ezúttal a vírusok tárgyában. A már nevében is a károkozókkal szembeni katonás fellépést ígérő Central Command (www.centralcommand.com) nem kevesebbre vállalkozott, mint hogy Piszkos tizenkettő címszó alatt havi rendszerességgel összeállítsa a legelterjedtebb és legveszélyesebb vírusok listáját.

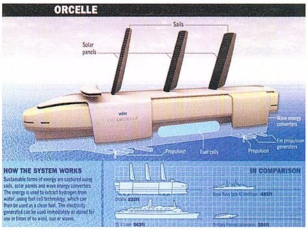
A felhasználók életét mostanában leginkább a Netsky vírus variánsai keserítették meg, amelyek együttesen a fertőzések 30,8 százalékáért felelősek. Világméretű járványról beszélhetünk a különböző Bagle-változatok esetében is, amelyek 23,6 százalékos summázott eredménye sem mondható épp kevésnek. Mindazonáltal a minden eddiginél rafináltabb elektronikus kórokozók megjelenése, és végtelen számban tenyésző mutációk ellenére a vírustámadások száma erőteljes csökkenést mutatott az utóbbi hónapokban: ma átlagosan 28 „szűz" üzenetre jut egy fertőzött, szemben a korábbi idők 23/1-es arányával.

E/S Orcelle
Zöld technológia a tengerhajózásban

Az óriás szállítóhajó-flottájáról elhíresült skandináv cég, a Wallenius Wilhelmsen olyan óceánjáró terveivel állt elő, amely a legmodernebbnek számító üzemanyagcellás technológiát és megújuló energiaforrásokat használná fel a meghajtásához, ezáltal minimálisra szorítva a szennyezőanyag-kibocsátást.

Az új design tengerhajózási szakértők, környezetvédelmi specialisták és ipari mérnökök együttes munkájának eredménye. Az elképzelések szerint az E/S Orcelle névre keresztelt gigászi hajó (amely a hírek szerint éves viszonylatban 160 000 jármű szállítására alkalmas) működéséhez szükséges energia kb. fele származna hidrogént és oxigént hasznosító üzemanyagcellákból, míg a maradékot a három óriás vitorlából, és az azokat borító napelemekből szerezné be.

A környezettudatos stratégiát nyíltan felvállaló és népszerűsítő Wallenius Wilhelmsen lépését a remények szerint számos további, hasonló profilú cég követi majd, így akár az is elképzelhető, hogy 2025-re már egész flottányi ilyesfajta „zöld óceánjáró" szeli majd a világtengereket.



Biztos, hogy ebből egy hajó lesz...?

Levrov

Olla olvasók!
Annyi kérdés és levél kerül ma terítékre, hogy rekordrövidségű bevezetőt terveztem. Ennyi.

Kérdések áradata

Hello Zak! Ide leírom a véleményem (hosszú lesz) 1. Szerintem te többnyire jól vezeted a levrovot, de minek berakni az olyan kérdéseket, amiket 1000-szer feltesznek és úgyse válaszolsz rá, csak minden alkalommal kiselőadást tartasz arról hogy... Azt már te is tudod miről, és ezeket már MINDEN olvasó unja! 2. Szerintem jók a teljes játékok és jókat nevetek azokon, hogy miket kérnek pl. Half-Life 2, NFSU2 és még ehhez hasonlók (ezeket minek rakjátok be?). 3. Eléggé nagyon gyenge a honlapotok, de a DVD melléklet jó. 4. Minek annyit írni könyvekről, zenékről, filmekről, ha ez érdekelne, akkor olyan újságot vennék! 5. Minek rakjátok be az olyan e-maileket, amik kornéni képét/nevét/nemét követeli, ha úgysem láthatjuk (valószínűleg) soha korrnéni képét. 6. A hosszú listám ellenére még is úgy vélem nagyon sokat fejlődtetek az évek során! Pussz minden Gurusnak:
Zizi

1. Pontosan azért kell időnként berakni ezeket, mert még mindig ezerszer felteszik őket, és nagyon uncsi folyamatosan törölgeti az így érkezett leveleket. 2. Hogy jókat nevethess rajtuk. 3. Ehh, ez bizony kényes kérdés. Ígérgethetnék itt mindenfélét, de tudom, ígéretekkel már teli a padlás. Most már tényleg nagyon hamarosan lecserélődik a jelenlegi félmegoldás egy igazi, az újsághoz méltó weboldalra. 4. Hogy ne mindig a nyüves gép előtt üljél, hehe. 5. Soha se mondd, hogy soha! 6. Merszi!

FPS

Hali! Az érdekelne, hogyan állapítják meg azt, hogy egy valamilyen gépen egy játék mennyi fps-sel fut. Én is meg tudnám nézni? Akkor hogyan?
Köszönettel: Ákos

Persze, egy incifinci ingyenes program kell csak hozzá, ami a Fraps névre hallgat (de ezt minden egyes teljesítménytesztünkben le is írjuk, a letöltési linkkel egyetemben), Chris hébe-hóba a DVD-re is felteszi.

Aranyélet, Kánaán

Csá Zak! Mennyire kemény gurus szerkesztőnek lenni? Úgy értem (szinte) mindig remek játékokkal játszani, E3-ra menni, meg minden, ezt ki nem szeretné? Nem azért kérdezem, mert az akarok lenni, mert cseppet még messze vagyok attól. És szerintem is képet korrnéniről és Flatline-ról!
IFU (Grim Reaper)

Az utolsó mondattal tényleg elég messze kerültél a dologtól. Egyébként nem mindig fenékig tejfel a dolog, gondolj csak bele, amikor a hülye cikkíró a leadás utáni napon is mindenféle ürügyet talál ki, hogy miért is nem készült még el a cikk. Egyébként meg nem minden szerkesztő játszik állandóan és jár az E3-ra. Ott van például a Joc, aki Cebitre jár a kies Hannoverbe, vagy mondjuk én, mint Levrov-szerkesztő, aki legfeljebb a szerkesztőségbe jár néhanap. Tényleg, ez nem is rossz ötlet... hé Sasa, én is E3-ra akarok menni!

A hónap levele

Pc Guru???
Pozderka Edina

És ennyi volt. Tényleg! Ja a válaszom: Igen?

EA Magyarország

Hi! Lenne 1-2 kérdésem 1. Az lenne a kérdésem, egyik régebbi lapban olvastam ,hogy elvileg lesz egy Need for Speed Mit Wanted! Ez igaz? 2. Legyen kép az egész csapatról! Senkit ne hagyjatok ki! 3. A LotR:Battle for Middle-Earth azért nincs benne a demók közt sose, mert EA játék és nem vagytok túl jóba velük?
Koncolos
Ui. De az szép volt, hogy ti szereztétek meg a világon először a játék 99%-os verzióját. De hogyan?

1. Most Wanted a cím, de még nem volt hivatalosan bejelentve (gondolom majd az E3-on, vagy kicsit előtte, de tuti hogy két nappal a lapzártánk után, mert Murphy atyánk is a világon van ám...). 2. Ennek különösen a vidéki cikkírók örülnének, Tika, Jatfield, utazzatok már párszáz kilométert, hogy csinálhassunk egy fényképet rólatok! 3. Hehe, annyira jóban vagyunk velük, hogy aki ennél jobban jóba van velük, az már ott dolgozik. Nem lehet, hogy azért nem volt fent a demója, mert nem is készült demó belőle? Ui. Ennyire ügyik voltunk.

1848

Kérlek benneteket, hogy az 1848-at tegyétek fel a következő DVD-re. Sima modemes telefonos axelerom van, amivel 7 óra alatt sikerült letöltenem és a kicsomagolásnál hibát jelzett. Eldobtam az agyam!
perjamosy

Szabadságharc-ügyben egyelőre nem sikerült dűlőre jutni a minisztériummal, mert egyelőre ragaszkodnak hozzá, hogy a DVD mellett, külön CD-n legyen a játék. Valószínűleg előbb-utóbb rájönnek, hogy ilyen feltétellel egy újság sem fogja mellékletként adni a játékot, és felengedik DVD-re is, mert hát csak az az érdekük már, hogy minél több emberhez eljusson...

Képaláírás pályázat

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

"Te haver, most melyik a rum és melyik a Molotov?""
Bedő Bence

"Ezredes sátrában jártam / Két palack bort láttam, Meg akart erjedni / Képaláírást szeretnék nyerni."
- Faller Norbi

"- Uram, nincs meg a dugóhúzónk!
- Na, akkor gondolkodjunk..."
- Mikó Márton

A győzteseknek gratulálunk, PC Guru ajándékcsomagokat nyertek.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

Kérdések áradata #2

Hi Zak! Most írok másodszor a levrovba. Lenne egy-két kérdésem. 1. Többet nem is lesz se könyv, se poszter? Jó lenne egy Half-Life könyv (ha persze van ilyen) vagy valamilyen hasonló könyv. A poszterrel mi lesz vagy lett? 2. A reklámok helyén nem lehetne levrov? 3. Idén még várható teljes játéknak a Pokoli Szomszédok második része? 4. Mikor lesz autós játék teljes játékként? Unom a stratégiát. 5. Discovery filmet már nem is tesztek a DVD-re? Szerintem még lenne hely a Dupla DVD-n.
Üdv: Ati

1. Hancu utánajárt a dolognak, és kiderült, hogy a tengerentúlon megjelent Half-Life könyv nem is annyira könyv, hanem a grafikusok vázlatait és fotókat tartalmazó művészeti album, nagyon kevés szöveggel. Na most gondolom te is jártál már könyvesboltban, és láttad, hogy az ilyen albumokat milyen papírra nyomják, és mennyibe kerülnek... 2. Na ez ma már a második... és direkt megnéztem, nem április elsején jött! 3. Aha, jó eséllyel. 4. Van tervben az is, de egyelőre tényleg csak tervben. 5. A vegyes fogadtatás miatt lekerültek a lemezről.

Kőtörő gép

Csá! Csak azért írok, hogy elmondjam neked, hogy az az izé, "amivel az aszfaltot szokták feltörni", azt úgy hívják, hogy aszfalttörő gép, az aszfalttörő gép elődje pedig a kőtörő gép. A kőtörő valamivel pontatlanabb, mint az aszfalttörő. Ezekről a gépekről verseket is írtak egyes költők (név szerint nem tudom hogy kik :)) Na, ha valami infó még kéne ilyen gépekről, írjál nekem!
Zsolt

Még hogy ilyen elengedhetetlen információkat nem tudsz, mint hogy ki írt verset a kőtörő gépről... hallatlan. Viszont erről eszembe jutott, hogy még nem adtunk fel semmit erre a hónapra. Na majd keresek valamit a következő levelek közül.

Képaláírások

Hello Guru! A képaláírást általában az újság megjelenése után hány héttel lehet beküldeni?
joghurt

Nagyon jó kérdés, joghurt, köszönet érte (nem is értem, miért nem került eddig szóba). Szóval aki azt szeretné, hogy műve pályázatként induljon és ne csak minket szórakoztasson vele, az legkésőbb két héttel a megjelenés előtt küldje el, különben menthetetlenül lemarad.

Lista

Hy Zak, mindjárt megzakkanok! Sasa, Hancu, Ricco, Grath, Joc, Chris, Gaben, Tasnádi Zoltán, Tika, Stöki, -=Flatline=-, korrnéni, Greg5, JuliuS és végül, de nem utolsó sorban te a WoW-on kívül milyen játékokkal játszotok?
andruf
Ui. Konkrét választ követelek!

Szóval konkrétat..? Jól van! Teljesen aktuális infóim nincsenek, de azt pontosan tudom, mivel játszottak márciusban. Sasa, Chris és Grath a Splinter Cell: Chaos Theoryval, Flatline a Brother in Armsszal, Hancu a Sims 2 Egyetemmel, Tasi a NASCAR SimRacinggel, Stöki a Bard's Tale-lel, Greg5 a Constantine-nal, JuliuS a Weird Warral, Tika a mentőöv összeállításával, korrnéni a Hancuval, Ricco a betűkkel, Gaben a képekkel, Joc pedig a digitális fényképezőgépeivel játszott.

Szlogen

Hi Zak! 1. A levrov hasábjait olvasgatva (hasábjait, mert a képaláírás pályázat komoly szerepet vállal az észrevételemben) eszembe jutott egy vicc (ami 2 viccből áll össze, de a slusszpoént elfelejtettem, remélem, ti tudjátok):
– Kérdés: Mi a PC Guru? – ??? – Válasz: Játéklap (lásd 123.o./ hátulról harmadik levél vége).
Ebből következik: – Kérdés: Hogy kerül a politika egy játéklapba? (Képaláírás pályázat, 2. helyezett.) – ??? – Válasz: ???
2. Még 1 észrevétel: régebben „Szórakoztató informatikai magazin" állt a PC Guru logó alatt, most „A szenvedélyes játékosok magazinja" díszeleg.... Ez miért van?
Üdv: G_da_RealKing

1. Hmmm... kötekedés esete forog fenn, úgy érzem, szóval egyrészt ezt Almási Gáborral beszéld meg, hiszen ő írta a nyertes képaláírást, másrészt meg nem hinném, hogy politizálni akart volna, sokkal inkább vicces próbált lenni. Szerintem sikerült is. De tudom jól, mindig vannak, akik többet látnak dolgokban, mint ami. 2. Mert ezt közelebbinek éreztük a valósághoz.

Már megint egy...

Jó reggelt/napot/estét a Guru szerkesztőségnek! Akadt egy kis gondom a Roller Coaster Tycoon 3 játékkal. Mégpedig az, hogy nem tudom a telepítő kódját. Már az egész CD tartalmát végignéztem, de sehol sem találom. A játék pedig másolt. Nem tudnátok kisegíteni valamivel? Esetleg hol lehetne megtalálni a kódot, vagy légyszi írjatok vissza erre a címre, hogy mi a kód! Nagyon szépen kérlek Titeket, mert ez a játék nagyon tetszik nekem! Ha tudtok, akkor is írjatok vissza, ha az újságba nem tesztek bele. Előre is köszöni hűséges olvasótok:
Árpi

Na Árpi, ugyan többen kérték, hogy hagyjam a fenébe az ilyen leveleket, de mivel nem te vagy ma az első, megint időszerűnek érzem a válaszadást. Nem akarom különösebben felhúzni magam, megpróbállak rávezetni (gondold végig a következő levelet...)

Kedves OTP Bank!
Nemrégiben hozzájutottam egy, az önök által kiállított bankkártyához. Ugyan a kártya lopott, de megvan a hozzá tartozó szám. Arra szeretném kérni Önöket, hogy küldjék el részemre a hozzá tartozó PIN-kódot, mert nagyon szeretném a kártyát használni, de így nem tudom. Köszönettel: Zak

Sikerült rávilágítanom? Remélem...

Fekete-fehér

Ahoj! Bocs, hogy zavarlak, de úgy éreztem, most kell. :D Kérdésem lenne. Van egy 5 éves játék, a Black & White. Szerepelhetne-e a PC Guru mellékleteként, vagy már túl régi, vagy a kiadója olyan, mint az EA, aki nem adja a játékot? Mert igaz hogy régi, de nagy klasszikus és én nem tudom beszerezni már... :(
Dionüszosz

Olyannyira olyan a kiadója, mint az EA, hogy pontosan ők azok. Ezért sajna nem várható, hogy nálunk lesz teljes játék valamikor, maximum ilyen előfizetés mellé járó ajándék, mint most pár 1-2 éves EA-játék. Hogy hol tudod megvenni? Na jó, ha ma már úgyis csináltunk egy kis pluszreklámot a CD Galaxisnak, akkor még egy kicsi már nem árthat (ajándék WoW feltöltőkártyát szívesen elfogadok cserébe...): szóval náluk pl. megveheted.

A Titkos Kód

Hy! Észrevettem valami furcsaságot a februári számban! Amikor a Republic Commandóról írtatok, a lap alján valami kódszerűség volt, idézem: „star wars republik commando 0058996 fgh558 gghth7711". Azt szeretném megtudni, hogy mi akart ez lenni?
Dóczy Gergő

Ez az, végre megvan e havi rejtvényünk! Közben viszont jócskán elfogyott a hely, úgyhogy gyorsan be is fejezem, találkozunk... mikor is? Úgy van: pontosan négy hét múlva, sziasztok: Zak – levrov@pcguru.hu

Birkás Péter

BLUEBERRY

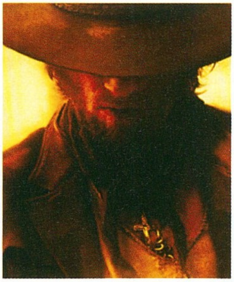
Hossza ▪ 124 perc
Rendezte ▪ Jan Kouen
Szereplők ▪ Vincent Cassel, Michael Madsen, Juliette Lewis, Djimon Hounsou

PC Guru Index:

03
05

A fejvadász

Újabb hónap, újabb képregény-adaptáció! Mielőtt a fejünkhöz kapnánk ijedtünkben, érdemes tudni, hogy nem az amerikai kommersz kiadók újabb álarcos szuperhőse jutott el a vászonra, hanem a francia alkotók munkájaként megszülető Blueberry hadnagy kel életre a mozikban. Sajnos fellélegezni ettől még nem nagyon van okunk, hiszen a tapasztalat azt mutatja, hogy az Asterix két részén kívül csak közepes (Nagy zűr Korzikán, Halhatatlanok) vagy igen gyenge (Lucky Luke és a Daltonok, Michel Vaillant – Fék nélkül) filmek születtek az öreg kontinens rajzolt hőseiből. Elöljáróban muszáj leszögezni, hogy a Blueberry sem tartozik a legsikeresebb átiratok közé, de azért még a nézhető, erős középkategóriát képviseli. Bár a karakter többnyire ismeretlen lehet a magyar közönség számára, a filmmel egy időben (de attól függetlenül) képregényben is elérhetővé vált hazánkban a Fekete-Fehér gyűjteményes kötetben (lásd a könyvrovatot!). A történet a vadnyugat egyik poros kisvárosába vezet minket, ahol főhősünk (Vincent Cassel) tengeti



mindennapjait seriffhelyettesként. A kisebb csetepatéktól sem mentes nyugalmát csupán az zavarja meg, hogy őrhelyére érkezik régi ellensége és szerelmének gyilkosa: Wallace (Michael Madsen), aki mellesleg az indiánok szent kincse után kutat. Ezzel a rövid ismertetővel túl is estünk az alkotás leggyengébb pontján, ugyanis a forgatókönyv mindenféle eredetiséget mellőzve követi ezt az igencsak lerágott csontnak tekinthető alapszituációt. A tartalmi gyengeség nem csak a történet magjában fedezhető fel, hanem a dialógusokban is, melyek papíron még csak-csak működőképesek lennének, de a mozgóképen semmiképp. Színészek dolgában nincsen gond, ők megtesznek minden tőlük telhetőt, de ezeket az egysíkú mondatokat még a legkiválóbb művész sem lenne képes élettel megtölteni. Ezek után mégis mi lehet az, ami nézhetővé varázsolja ezt a mozit? A válasz a kor szellemének megfelelően igen egyszerű: a látvány! Azt ugyanis Jan Kouen direktornak (Dobermann) remekül sikerült eltalálni, ahogyan a vadnyugati, indiános hangulatot tökéletesen visszaadó zenét is. Éppen ezért, aki nem feltétlenül azért jár a moziba, hogy magvas mondanivalót, elgondolkodtató monológokat vagy párbeszédeket hallgasson, hanem hogy vizuálisan kényeztesse magát, akár még jól is járhat, főleg ha a szépen megkomponált képek mellett jó barátságban van a westernnel is!

Összegzés:
Újabb képregény-feldolgozás a sorban, ami nem hozza az eredeti színvonalát. Főleg a látvány és a western szerelmeseinek!

DAI SI GEIN

Hossza ▪ 90 perc
Rendezte ▪ Johnny To
Szereplők ▪ Kelly Chen, Nick Cheung, Siu-Fai Cheung, Richie Ren

PC Guru Index:

05
05

Adásunkat megszakítjuk

Jó ideje nyilvánvaló, hogy a legjobb filmek már nem Amerikából, még csak nem is Európából, hanem keletről: Kínából és Hong-Kongból érkeznek. Elég ha csak megemlítjük a Hőst (vetélytársa érkezik a mozikba áprilisban, Repülő tőrök klánja néven, ami szintén a zseniális Zhang Yimou filmje), vagy a brutálisan lenyűgöző Oldboyt, melynek (sajnos) már tervezik az amerikai újrafeldolgozását. Az Adásunkat megszakítjuk (a szintén elismerést érdemlő tavalyi Szigorúan piszkos ügyekhez hasonlóan) először a Titanic filmfesztiválon volt látható, csak azt követően került a mozikba. A történet akár sablonosnak is tűnhetne a mai viszonyok között, hiszen számtalanszor szembesülhettünk már a média befolyásoló erejével, a határokat nem ismerő tévéadások sokkoló képeivel. A hongkongi-kínai produkció a százszor ellőtt patronok ellenére mégis képes élettel és újdonsággal megtölteni a mindent követő, szenzációra éhes kamera alapsztoriját.

Cheung felügyelő épp egy brutális rablóbandát igyekszik hatástalanítani csapatával, ám az akció vérfürdőbe torkollik, amit a híradó emberei is közvetítenek. A presztízsét vesztő rendőrség ellenlépésre szánja el magát, s amikor a banda beveszi magát egy lakótelepre, a médiát mindenről informálva igyekeznek bebizonyítani, hogy megállják a helyüket az új akcióban. Ám, ahogy az lenni szokott, a dolgok nem éppen terv szerint alakulnak... A keleti filmekre jellemző az igen furmányos történetvezetés, a rengeteg csavarral operáló cselekmény, amit általában csak a lélegzetelállító látvány tud felülmúlni. Az Adásunkat megszakítjuk esetében nyugodtan állíthatjuk: egyikben sem lesz hiány. Már a mindenféle vágást mellőző nyitójelenet ledöbbenti a nézőt, de ez csak a kezdet, hiszen a film során egymást követik a látványosabbnál látványosabb megoldások, melyek a végletekig turbózzák a jól megkoreografált harci jeleneteket. Hab a tortán, hogy a rendező Johnny To nem elégszik meg a lehengerlő vizualitással, színészeiből is kihozza a maximumot, ami még élvezetesebbé és még reálisabbá varázsolja az egészet. Mindezek mellé még társul a bűnügyi és akciófilmek legismertebb elemeit kifigurázó humor – mely némileg tompítja a kegyetlen elemeket –, és a maró társadalomkritika, ami áthatja az egész produkciót. Aki tehát szereti a menő figurákkal operáló, határokat feszegető, látványos és fordulatos akciókat, nem fog csalódni, mindenképpen érdemes lesz befizetnie erre a nem mindennapi menetre.

Összegzés:
A keleti erő ismét megmutatja magát. Izgalom, fordulat, akció, látvány, tartalom. Együtt. Mi kellhet még?

ETERNAL SUNSHINE...

1 lemez
Rendező ▪ Michel Gondry
Szereplők ▪ Jim Carrey, Kate Winslet, Tom Wilkinson, Kirsten Dunst, Elijah Wood, Mark Ruffalo
Hang ▪ magyar (DD 5.1), angol (DD 5.1, DTS)
Kép ▪ 16:9 (1.85:1)
Felirat ▪ magyar, angol
DVD Start ▪ április 1.
Forgalomba hozza ▪ SPI

PC Guru Index:

04

05

Egy makulátlan elme örök ragyogása DVD

Jim Carrey, aki annak idején hihetetlen grimaszaival robbant be a köztudatba Ace Ventura-ként, néhány év és film (Ember a Holdon, Truman Show) segítségével sikeresen küzdötte fel magát a „valódi színész" kategóriába. Ennek újabb ékes bizonyítéka a Michel Gondry által rendezett Egy makulátlan elme örök ragyogása. Az igen kacifántos címmel megáldott alkotás nagyszerű romantikus dráma, szürreális látomás, és sci-fibe hajló történet egyben, így igen széles körben képes kielégíteni az igényeket – legalábbis akkor, ha fogékonyak vagyunk a kissé elvont, művészi alkotásokra. A DVD nagy valószínűséggel főleg azok érdeklődését fogja birizgálni, akiknek a moziban is tetszett a film, s nekik vélhetőleg tökéletes kiegészítést nyújtanak majd az extrák az egyébként nagyszerű alkotás mellett. A kötelező előzetes és werkfilm mellett az első igazi csemege az audiokommentár, amely Michel Gondry és Charlie Kaufmann forgatókönyvíró

közreműködésével készült, és tartalmasan szórakoztató információkkal kényezteti a közönséget. Mellettük a film szereplői is szóhoz jutnak, igaz, csak néhány interjú erejéig. Mindezt kiegészítik a kimaradt jelenetek, egy spot és egy kisfilm a színfalak mögül, továbbá a Polyphonic Spree Llight and Day című videoklipje. Mindez nem tűnik túl soknak, de ha figyelembe vesszük, hogy a tartalom hasznos részletekkel bővíti a filmélményt, és mindez szinkron és felirat kíséretében jut el hozzánk, elmondhatjuk, hogy igazán kellemes kiadással hozott minket össze a sors!

Szemtől szemben extra változat

Bizonyára mindannyiunknak van képzeletbeli top tizes film listája, melyet mindenképpen szeretnénk magunkénak tudni DVD gyűjteményünkben, és bizonyára sokan vannak azok is, akiknek a Szemtől szemben igen előkelő helyet foglal el ezen a listán. Igaz ugyan, hogy a film jó ideje kapható már, de ezúttal egy kétlemezes extra változatot vásárolhatunk, ha eddig hiányzott volna ez a gyöngyszem a polcunkról. Az első lemez a film mellett három előzetest és Michael Mann rendező audiokommentárját rejti, míg a kettes korong igazi csemegékkel csábítja a film szerelmeseit. Első körben megtekinthetünk tizenegy kimaradt jelenetet, majd elmerülhetünk az igazán impozáns dokumentumfilmekben. Megismerhetjük a filmet inspiráló, valóban megtörtént bűneset hátterét, majd végigkövethetjük a forgatókönyv húszévnyi (!) hányattatását, amíg végre film készülhetett belőle. Ezt követően elmerülhetünk a Los Angeles-i forgatás részleteiben,

azon belül is a kiképzésben és az emlékezetes utcai harcban. Külön film dukál az alkotás legfantasztikusabb jelenetének, a két színészóriás: Pacino és De Niro között lezajló éttermi párbeszédnek, majd zárásként ellátogathatunk az eredeti forgatási helyszínekre, tíz évvel a felvételeket követően. A Makulátlan elméhez hasonlóan ezzel a korongpárral szintén olyan kiadvánnyal lehetünk gazdagabbak, mely érdekes és értékes plusszal várja a vásárlót – s külön öröm, hogy a második lemezen található anyagokat felirattal nézhetjük végig. Kihagyhatatlan darab!

HEAT

2 lemez
Rendező ▪ Michael Mann
Szereplők ▪ Al Pacino, Robert De Niro, Val Kilmer, Ashley Judd, Natalie Portman, Jon Voight
Hang ▪ magyar (stereo), angol, spanyol (DD 5.1, DTS)
Kép ▪ 16:9 (2.35:1)
Felirat ▪ magyar, angol, lengyel, spanyol
DVD Start ▪ április 12.
Forgalomba hozza ▪ Warner Home Video

PC Guru Index:

05

05

Vészhelyzet – első évad

ER - FIRST SEASON

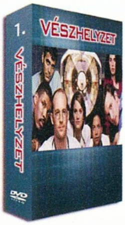
4 lemez
Rendező ▪ epizódonként változó
Szereplők ▪ Noah Wyle, George Clooney, Sherry Stringfield, Anthony Edwards, Eriq LaSalle, Julianna Marguiles
Hang ▪ magyar, angol (stereo)
Kép ▪ 16:9 (1.78:1)
Felirat ▪ magyar, angol
DVD Start ▪ április 19.
Forgalomba hozza ▪ Intercom

PC Guru Index:

05

05

Vajon van-e köztünk olyan ember, aki ne látott volna legalább egy Vészhelyzet epizódot (vagy kettőt, hármat...)? Ez az a kórházsorozat, amely képes volt túlnőni a műfaj romantikus keretein, és végre valóságos módon mutatta be egy valódi kórház valódi életét, valódi karakterekkel (sőt, néha át is esett a ló túlsó oldalára...). A Michael Crichton tollából születő széria számtalan folytatást ért meg, és olyan színészek pályáját lendítette fel, mint az örök sármőr George Clooney. A siker nem véletlen, hiszen korábban nem sűrűn láthattunk hasonlót a tévé képernyőjén, és a széria hatalmas előnye, hogy éveken keresztül tudta tartani a kiváló színvonalat. Manapság, amikor a tévésorozatok virágkorukat élik DVD-n, nincs azon mit csodálkozni, hogy a világ legnépszerűbb esti szórakozása hazánkban is lemezre lett égetve. A négy korongon terebélyesedő gyűjteményben az epizódok mellett olyan extrákat találhatunk, mint az audiokommentár Crichton és további alkotók közreműködésével. Érdekesség, hogy mindez nem csupán a pilotra korlátozódik, hanem több epizódon keresztül él-



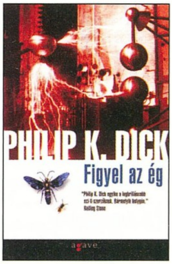
vezhetjük a hangos kiegészítőt. Ha végigfüleltük az összes részt, jöhetnek a kisfilmek (magyar felirattal), amelyek bepillantást engednek a színfalak és a sikerrecept mögé, tanúi lehetünk az első évad forgatásának, megismerkedhetünk a boncasztallal és az utómunkálatokkal. Végül maradnak a kivágott jelenetek, a bakiparádé és rejtett extrák. A Vészhelyzet kiemelkedik a szokványos tévésorozat DVD-k közül: hosszú és lebilincselő szórakozást biztosít a széria minden rajongójának!

Philip K. Dick Figyel az ég

Kiadó ▪ Agave könyvek

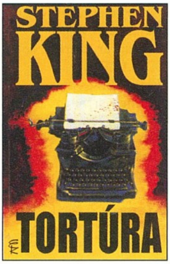
Immár ötödik alkalommal jelenik meg az Agave kiadó gondozásában Philip K. Dick egy nagyobb lélegzetvételű regénye, mely ezúttal az író korai éveihez nyúl vissza, és egy általa nagyon kedvelt témát boncolgat. Az 1957-ben íródott mű fő témája a Dick által meglehetősen sokszor felhasznált párhuzamos világok léte, és az örök kérdés: mi a valóság? Ezúttal azonban a téma kifejtése nem olyan elvont, ahogy az Ubik, vagy a Palmer Eldritch három stigmája esetében történt. A Figyel az ég központi figurája Jack Hamilton, aki egy üzemi látogatáson bekövetkező baleset folytán feleségével és hat másik emberrel együtt egy másik világban ébred fel. A már említett művekhez képest a párhuzamos univerzumok ezúttal sokkal konkrétabban jelennek meg a regényben, bár ezúttal sem a hagyományos tudományos-fantasztikum mintájára, hanem Dick egyéni stílusában. Az utazások során az író erősen reflektál a korra, melyben a mű megszületett, így érzékelhető benne a valláshoz való viszony, és az aktuális politikai helyzet megítélése is. A sci-fi mesterének munkája – ahogy általában minden egyes írása – nem csupán szórakoztató, de elgondolkodtató regény is, mely szinte tökéletes lenyomatát adja a McCharty-korszak paranoid Amerikájának. Akik eddig is szerették Dick műveit, nyugodtan lecsaphatnak az idáig kiadatlan műre: sokkal világosabb, könnyebben követhető, mint a zseniális szerző korábbi munkái, ám ennek ellenére mondanivaló szempontjából semmivel sem kevesebb azoknál. Tökéletes megoldás, ha tartalmas szórakozásra vágyunk!

PC Guru Index:
05
05



Stephen King Tortúra

Kiadó ▪ Európa Kiadó



PC Guru Index:
05
05

A borzongás királyát nem lehet megunni! Ez a felkiáltás egyaránt igaz, ha a legújabb köteteire gondolunk, de akkor is, ha a régebbi, egyszer (vagy többször) olvasott munkáit vesszük elő újra. Jelen esetben az utóbbi kategória érvényes, hiszen az Európa kiadó (jó szokásához híven) ismét előállt egy újrakiadással, mely King egyik méltán híres munkáját jelenti: a Tortúrát. Az alapok a mester által gyakran bevetett formulákra épülnek, amik sokadszorra is beválnak: hősünk, Paul Sheldon, sikeres író, aki egy súlyos balesetet követően egy asszony házában ébred. Mekkora szerencse – gondolhatnánk! Egészen addig, míg ki nem derül, hogy a hölgyemény írónk nagy rajongója, s ami még nagyobb baj, bizony komoly pszichés problémákkal küszködik. A kezdeti szerencsés helyzet tehát hamar kőkemény tortúrába csap át, amikor a ház asszonya közli, addig nem engedi szabadjára hősünket, míg nem produkál neki egy saját regényt kedvenc karakterével. Sheldon más lehetősége híján belemegy az alkuba, de igyekszik kijátszani fogvatartóját. Szökési kísérletei azonban rendre kudarcot vallanak, aminek bizony igen súlyos hatásai lesznek (főleg a végtagjaira nézve), így új, sokkal agyafúrtabb technikát kell bevetnie a zsarnok és gyilkos nőszemély ellen... King '87-es munkája a hétköznapokat fordítja ki önmagukból, hátborzongató és brutális oldalakat produkálva, oly módon, hogy néha legszívesebben eltakarnánk a szöveget a kezünkkel. Az élmény garantált, öveket becsatolni, indulhat az utazás!

Fekete Fehér n°1 Képregény-antológia

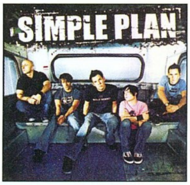
Kiadó ▪ Míves Céh

A megszokottól eltérően harmadik ajánlónk nem könyv, hanem egy hazánkban (eddig legalábbis) igen mostohán kezelt műfaj (sőt: művészeti ág) igényes módon történő publikálása. A Míves Céh, érzékelvén, hogy képregények terén hazánkban megmozdult valami, merész ötletre szánta el magát, és száz oldalba sűrítve olyan antológiát nyújt az olvasók felé, ami után bárki megnyalhatja a tíz ujját. A „Sin City és más történetek" alcímet viselő kiadvány a borítón is feltüntetett Frank Miller-féle kultuszképregényen túl olyan nagyszerű karaktereket vonultat fel, mint Blueberry hadnagy, John Constantine a Hellblazerből, vagy a sokak által ismert és kedvelt Batman. S ez még csak egy része a tartalomnak, hiszen a nem egyszer igen komor történetek mellett számtalan humoros pillanat vár az olvasóra az Isteni színjáték vagy éppen a Pszichopark képkockáin. Az igényesen kivitelezett kötet (kemény borító, gerinc, belső minőség) értékét tovább növeli, hogy egy korábban kihirdetett pályázat keretében az antológia magyar alkotóknak is lehetőséget adott a bemutatkozásra, így Pepita Ofélia és Nero Blanco személyében igazi hazai anyag is helyet kapott a gyűjteményben! Ezzel a felsorolásnak még nincs vége, hiszen számos információs oldal foglalkozik még a hazai és külföldi alkotókkal, a képregényhez kapcsolódó témákkal. Akinek tehát eddig ismeretlen volt a műfaj, annak itt a lehetőség, hogy megismerkedjen a képregény-világ igen tág szegmensével – a régi rajongók pedig végre minőségi kiadvánnyal csillapíthatják soha nem szűnő étvágyukat!

PC Guru Index:
05
05

Simple Plan **Still Not Getting Any**

Kiadó ▪ Warner Music



PC Guru Index:
04
05

Green Day előzenekar. Kétmillió eladott korong a bemutatkozó albumból (No Pads No Helmets... Just Balls). Mindez nem is olyan rossz promóció a Simple Plantől, és akkor még egy árva szót sem ejtettünk legújabb albumukról: a Still Not Getting Any című lemezről. Talán elég is lenne annyi, hogy egyes felmérések szerint ez a legkelendőbb zenei nagylemez a rockzenei vonalon... Hoppá! Akkor talán mégis érdemes egy kicsit bővebben foglalkozni vele. Az öt tagot számláló formáció a kilencvenes évek végén állt össze, de történetük ennél valamivel korábbra nyúlik vissza. Ahogy az a rockbandáknál lenni szokott, a két alapító tag (Pierre Bouvier énekes és Chuck Comeau dobos) már gyermekként ismerte egymást, és az iskolában Reset néven próbáltak elindulni a hírnév felé. Az első akció érezhető módon nem volt túl sikeres, így Jeff Stinco gitáros, David Destrosiers basszusgitáros és Sebastien Lefebvre csatlakozását követően alakult meg a jelenlegi felállás, mely sokkal működőképesebbnek bizonyult. Ezt igazolják a felsorolt eredmények és maga az album, mely a maga nemében igen kellemes kis összeállítás. A tizenegy tracket számláló korong a manapság oly divatos, a szövegeivel és „mondanivalójával" a fiatalokat megszólító (a Blink 182 és a Green Day nyomvonalán haladó) punk-pop-rock stílust erősíti, de abból mindenképpen a jobb fajtába sorolható. A korong egységes hangzással bír, melyben megfér együtt a zúzós-bulizós szám a lírikusabb, lassabb szerzeménnyel, és ha kellően ráhangolódtunk, akár folyamatosan a lejátszóban tarthatjuk.

Birkás Péter

Zene

Finding Neverland **Soundtrack**

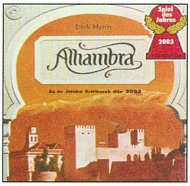
Kiadó ▪ Universal Music

Az Én, Pán Péter néven a mozikba kerülő Finding Neverland az évkezdet egyik legjobb és legszebb filmje volt, de a neki járó tiszteletet sajnos nem kapta meg a hazai mozikban: hamar feledésbe merült. Ha szerencsénk van, már nem kell sokat várni a DVD-kiadásra, de addig is itt a filmzene, mely egy pillanat alatt képes felidézni a mozi varázslatos pillanatait és magával ragadó hangulatát. Jan A. P. Kaczmarek neve nagy valószínűséggel nem cseng ismerősen még a filmzenékben járatos olvasóknak sem, hiszen kevés munkája forog közkézen. Ha azonban a hollywoodi álomgyár fejeseinek van füle, ez a tendencia hamarosan változni fog, ugyanis a Pán Péter mellé komponált dallamai közelítik a zsenialitás határát. A huszonhárom szerzemény során felcsendülő taktusok hol játékosak, hol megpendítik a film drámaibb felhangját, hol feltüzelnek, hol békés hangulatba ringatnak. A lengyel zeneszerző kottái nyomán jól megfér egymás mellett a fúvós és ütős hangszer, a kórus, a zongora (Leszek Mozdzer ujjai alatt) és egyszer-egyszer a harmonika is. A dallamvilág erősen hat az emberre, főleg a főtéma és a kristálytiszta billentyűhangok mély és magas közötti váratlan ingadozásai képesek felkelteni a szentimentálisabb érzelmeket. Néhanapján erre is szükség van, ahogy a pihenésre: keresni egy tökéletes nyugalmat garantáló órácskát, és a korongot a megfelelő technikával megszólaltatva elindulni Sohaország felé...

PC Guru Index:
05
05

Társasjáték **Alhambra**

Kiadó ▪ Piatnik



PC Guru Index:
05
05

Korábbi számainkban foglalkoztunk már táblás stratégiai játékokkal. A rovat nagy népszerűségnek örvendett, ezért úgy döntöttünk, feltámasztjuk, és mostantól havi rendszerességgel foglalkozunk azon társasokkal, amelyekkel a legtöbb időt töltöttünk a PC-s programok mellett. A nemrég megjelent Alhambra egyik legnagyobb kedvencünk lett. Könnyed kikapcsolódást ígér már két játékosnak is, főleg mert a végő győzelem elérése nem a szerencsén, hanem stratégiai érzékünkön múlik benne. Az Alhambra amellett, hogy nagyon jó, pofonegyszerű is a játékszabályok elsajátításához alig tíz perc szükséges, így pillanatok alatt megbarátkozhatnak vele a táblás játékok szerelmesei. Maga a játék leginkább a már bemutatott Catan c. társajátékhoz hasonlítható, mivel itt is a minél nagyobb birodalom kiépítése a cél. Az Alhambrában azonban nincsenek építőanyagok, csak pénz és megvásárolható területlapok, melyeket magunk előtt úgy kell elhelyezni, hogy a lehető legnagyobb méretű területet kapjuk. Mivel a területlapok némelyike városfallal van ellátva, úgy kell ügyeskednünk, hogy a lehető leghosszabb falat építsük (ezért plusz pont jár a végelszámolásban) valamint figyelnünk kell arra, hogy a falakkal ne vágjuk el magunkat a tovább építés lehetőségétol. Ha kedveled a táblás stratégiai játékokat, ha szeretsz gondolkozni és borsot törni társaid orra alá, az Alhambra a Te játékod. Hidd el, legalább annyi örömöd lesz benne mint a WoW-ban vagy a Half-Life 2-ben!

Hellgate London

Több hónapnyi hajsza után sikerült sarokba szorítanunk Bill Ropert, aki a Blizzardból kilépett, egykor a Diablo 1-2-t készítő csapat élén dolgozik egy szigorúan titkos projekten. A következő PC Guruban így végre lehull a lepel a Diablo utódjáról! A Hellgate Londonról előzetesen Bill annyit árult el, hogy FPS nézetű akció-RPG lesz, a Diablóra emlékeztető fejlődési rendszerrel, véletlengenerált pályákkal, a közeljövő démonokkal elárasztott, porig rombolt Londonjában, ahol modern kori keresztes lovagok és inkvizítorok küzdenek elkeseredetten a pokol hordái ellen... Részletek négy hét múlva!

Prince of Persia 3

Mire ezeket a sorokat olvassátok, oknyomozó kommandónk már a Ubisoft londoni irodájában nyúzza a Perzsia hercegének frissen bejelentett harmadik újkori kalandját. Ha már arra járunk, valószínűleg rápillantunk az új Splinter Cellre, a Myst 5-re, a Ghost Recon 3-ra, a Far Cry és a Brothers in Arms kiegészítőkre, és a francia kiadó egyéb finomságaira is...

SWAT 4

Éppen a lapzártánk napján futott be a szerkesztőségbe a SWAT 4 végleges tesztverziója. Az már néhány órai játék után is tisztán látszik, hogy látványos és hangulatos kommandós játékról van szó, realisztikus élethelyzetekkel és akcióval, sok-sok taktikai-stratégiai lehetőséggel. Ha már a mostani számból kimaradt, legalább jó sok időnk lesz kitapasztalni, hogy hosszú távon milyen kihívást nyújt a játék...

Heroes of Might & Magic 5

Minden stratégia-rajongó számára a gyász napja volt, amikor a legendás Heroes of Might and Magic sorozat kiadója, a 3DO csődbe ment – és az új reménye, amikor kiderült, hogy a világ jogait a Ubisoft kaparintotta meg, s így továbbra is bízhatunk az esetleges folytatásban. Türelem rózsát terem: jön az ötödik rész! A márkanév új tulajdonosa nem bízott semmit a véletlenre, és a hasonló stílusú Etherlords orosz fejlesztőire bízta a folytatás elkészítését – akiktől ígéretet kaptunk, hogy jövő hónapban kipróbálhatjuk a játék béta verzióját. Hogy mit változtattak a régi bevált Heroes-formulán, és az hogyan sült el, kiderül májusban!

A következő teljes játék: Cossacks

Vérbeli karosszék-tábornokok, akik sokszor morognak az RTS-ek sekélyes stratégiai lehetőségei miatt, máig imáikba foglalva emlegetik a Cossacks nevét; a játékét, ami igazi stratégiai mélységet adott az akcióközpontú, gyors játékmenetű RTS műfajnak. A XVI.-XVIII. század között történt kisebb-nagyobb európai háborúkat feldolgozó játékban van minden, mi szem-szájnak ingere: 16 (!) játszható oldal, akár 8000 fős csaták, temérdek egységtípus, országonként 300-féle technológiai fejlesztés, tíz kampány, korrekt AI és grafika, és mai szemmel nézve már-már viccesen alacsony gépigény!

Minimum gépigény: P2 200 MHz, 32 MB RAM, 200 MB HDD, 1 MB VRAM

A következő PC Guru 2005. május 13-án jelenik meg!

A következő **PC GURU** teljes játéka:

Cossacks

Strategy Gamer 92% 1,5 millió eladott példány!

A következő PC GURU május 13-án jelenik meg!

Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) ■ sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) ■ hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) ■ grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) ■ joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) ■ chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ■ ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) ■ gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8616 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16164 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető:
Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben

Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, VI. Teréz krt. 47 (a Nyugati pályaudvarnál)
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 9 - 20 óráig
szombat - vasárnap: 9 - 15 óráig

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, **Fax:** (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, **Fax:** (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.
Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti **a** Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1. tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

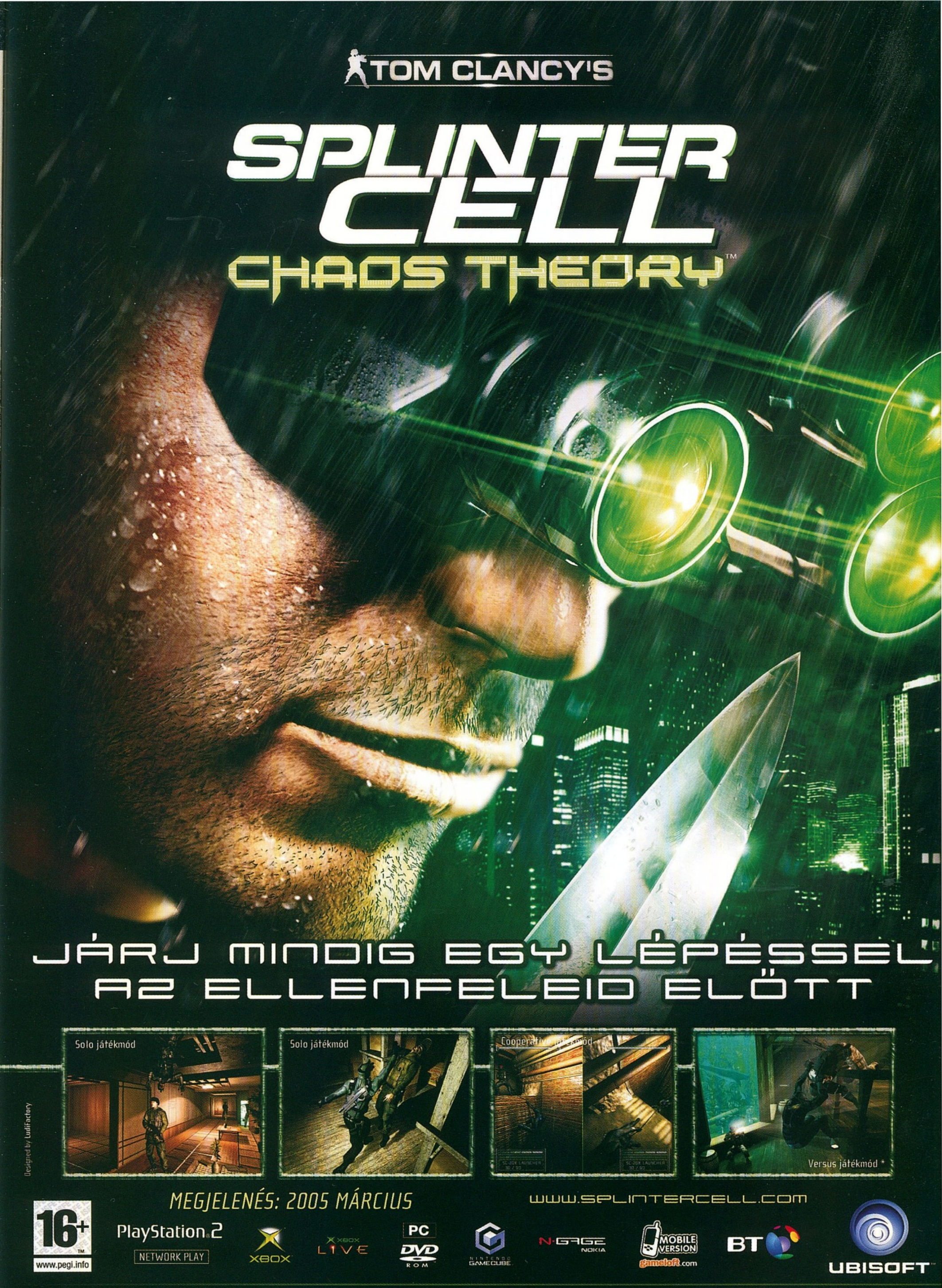
Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül. Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1796 Ft

Levilágítás: Profil Kft. **Nyomás:** Révai Nyomda.
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!



© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox Logos and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved. Nokia, N-Gage, N-Gage QD, and N-Gage Arena are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. * Nintendo GAMECUBE-n nem elérhető!

Találkozás egy új világgal.
26mm
ULTRA Slim INNOVATION
A világ egyik legkeskenyebb,
26 mm-es monitora.
LG
Life's Good
FLATRON™
Ultra Slim Series (FLATRON LCD L1980U, L1780U)